MOAI-TECH

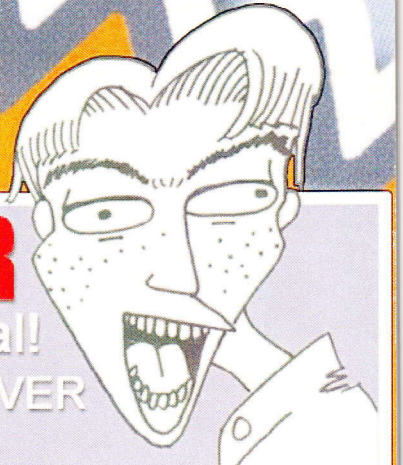
Número 11 3,50 Euros

sólo MSX

cat 'n' mouse

la nueva producción de IMANOK

y además:
msx hot numbers
madrisx 2003
musica (II parte)
barcelona 2002
entrevistas...



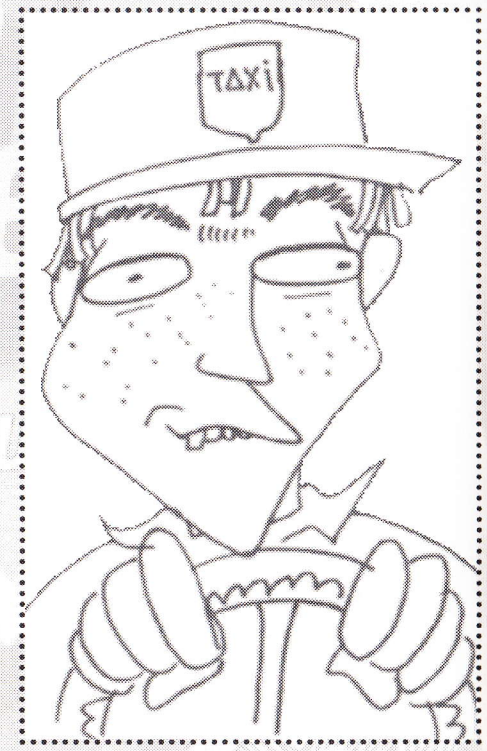
CTXR
¡Especial!
TAXI DRIVER EDITION
RC-743 nos desvela el misterio sobre JoseLuis el Taxista...

MOAI-TECH

índice

número 11 Abril 2003 3,50 euros

El noticiario *4*
Fanzinoteca *7*
Mega Flash Rom *10*
Madrisx *12*
CTRX *16*
En curso *22*
Entrevista *26*
Software del momento *28*
MSX INTERNET *32*
Barcelona *36*
MSX en Internet *32*
Curiosidades *38*
Trucos *39*
Dimension Zero *40*
Comic *45*



MOAI-TECH team:
Julio Gracia
Iván Priego
David Casanovas
Manuel Dopico

Colaboran:
Germán Díaz
Kyoko Koizumi

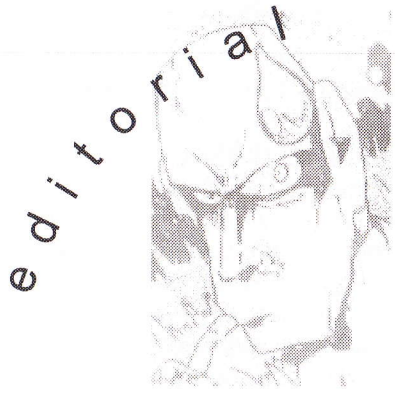
Dibujos:
David Casanovas

Diseño:
David Casanovas
Iván Priego
Manuel Dopico

Fotografía:
Moai-tech
Germán Diaz

MOAI-TECH 2003
Una publicación independiente solamente dedicada al MSX.

editorial



Desde el último número de la MOAI-TECH que estamos preocupados por la aparente falta de Fanzines que se está viviendo en España. Sin ir más lejos, basta con consultar las últimas ediciones de la sección "FANZINOTECA" y podremos comprobar que las publicaciones en papel aparecen cada vez con menos frecuencia. Y desde esta editorial, que desde luego poco se parece a nuestras típicas y repetitivas bienvenidas (todo hay que decirlo) queremos animar a la gente de SD MESXES, LEHENAK o incluso a los desaparecidos en combate de HNOSTAR que sigan con su labor.

El primer número de la MOAI-TECH salió a finales 1998 y ahora estamos a principios de 2003... ¡parece mentira!, casi 5 añitos ya y han sido 11 números muy gratificantes para nosotros. Decimos esto porque, creemos que quizá haya llegado el momento de quitarnos esa etiqueta de "recien llegados" y permitirnos el lujo de hablar como "veteranos". Y como "veteranos" podemos sentirnos orgullosos de haber atravesado varias etapas por el MSX: buenas, malas e indiferentes.

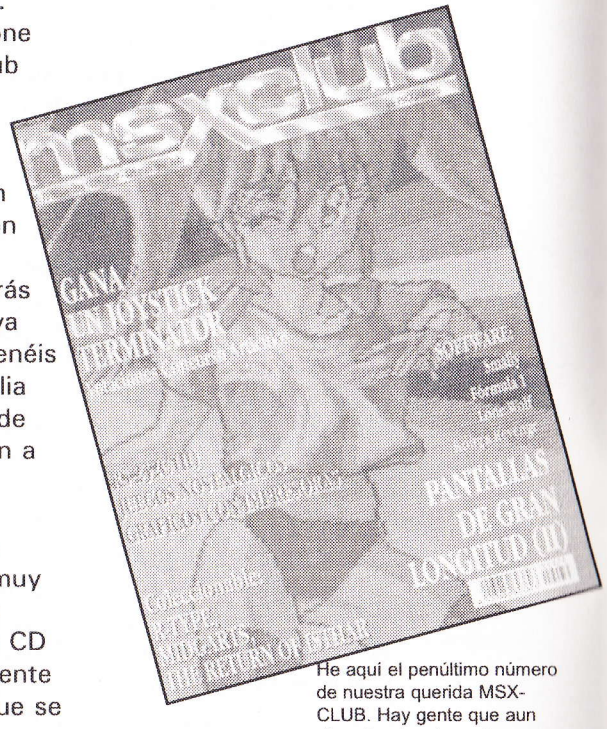
También es cierto (y os mentiriamos si os dijesemos lo contrario) que nos gustaría haber podido hacer más números, lo lógico es que ya hubiesemos alcanzado el número 22... Pero durante nuestra existencia como Fanzine hemos vendido poco más de 1300 números. Osea 100 y pico números por edición. Y eso da para subsanar gastos y poco más... supongo que al resto de publicaciones les debe pasar lo mismo.

EL NOTICIARIO

Nueva Recopilación de revistas MSX

¡Uooooooohh! Gracias al increíble trabajo del no menos increíble francisco Jesús Martos tenemos ante nosotros no una, ni dos, ni tres, sino hasta cuatro recopilaciones de revistas de MSX de la época en CD para Pc. Si en Madrisx 2002 presento su primera recopilación de revistas msx-club de la segunda época, en esta ultima reunión de Barcelona presento tres mas de una sola tacada y la última en Madrisx 2003. Ahora la colección ya se compone de lo siguiente: revistas msx-club primera época, Input MSX, MSX Extra y MSX Magazine Española. Al igual que en su primera recopilación todas están escaneadas en formato PDF con sus carátulas correspondientes tanto por delante como por detrás e incluso el CD lleva pegatina, ya podéis haceros la idea de que tenéis ante vosotros una auténtica Biblia de culto para cualquier usuario de MSX, la cantidad de información a nuestro alcance y el tener gran parte de la historia del MSX en nuestras manos hacen de estas recopilaciones una gran oferta muy jugosa que de verdad no debéis dejar escapar. El precio de cada CD es de 10 euros, un precio realmente barato teniendo en cuenta de que se trata y de la cantidad de horas gastadas escaneando y el recopilar todas las revistas, solo según me consta, en el caso de las Input MSX falta uno o dos números, ¿pero que más da? , No puedo decir mas, me podría gastar todas las páginas de MOAI-TECH soltando elogios sobre estas recopilaciones y el recopilador, solo puedo deciros... ¡ Viva el MSX y viva nosotros! . Si queréis haceros con ellas os dejo el mail de Martos para que se las pidáis.

msxmartos@teleline.es



He aquí el penúltimo número de nuestra querida MSX-CLUB. Hay gente que aun sigue iendo a los quioscos preguntando por el número 81

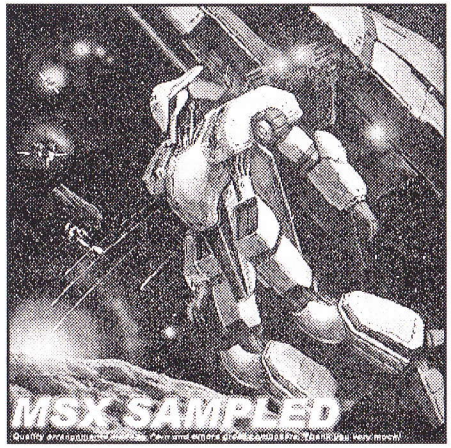
Vuelve con nosotros la sección "CÓMIC"

Los más antiguos lectores de este humilde fanzine, recordarán con nostalgia aquellos primeros números de la MOAI-TECH en los que VERÓNICA VELASCO nos hizo un estupendo Cómic que presentamos en dos ediciones. El tiempo pasó, y por desgracia nos vimos obligados a quitar esa sección que en un principio pareció hacerle gracia a los usuarios. De hecho, en las primeras y duras criticas que tuvieron los primeros números de la revista (y no es para menos) de las poquitas cosas que se decian a su favor era el hecho de incluir un Cómic. Esto fue algo innovador y original en un Fanzine de MSX.
Pues bien, para nosotros es una gran noticia poderos comunicar que esta sección regresa con nostros gracias a David Casanovas (RC-743) quien hace gala de su peculiar humor. En todo caso no os podemos asegurar que esta sección tenga continuidad siempre (como pasó con la sección de PROGRAMACIÓN BASIC, que inauguró Armando Pérez Abad con un excelente artículo). Pero siempre que se pueda se incluirá un Cómic, tenedlo por seguro.

MSX SAMPLED

Hacia Tiempo que no recibíamos un CD de Audio con músicas de juegos de MSX, ahora de la mano de Taburoto Soft nos llega este CD repleto de músicas de juegos en modo arranged. Las músicas han sido producidas por usuarios extranjeros, destacar las melodías de un usuario Brasileño de alias "Parn". Empezaremos el viaje por el tiempo con la ya conocida música del Knightmare a la que le sigue otra no menos conocida del Nemesis 2, cuando de repente empieza a cambiar todo con una música del Auf Wiedersehn Monty seguida de otra excelente del Alpha Roid. Este CD destaca sobre las demás recopilaciones echas hasta el momento por su variedad, además de poseer títulos legendarios como el de las dos primeras pistas incluye temas inéditos o que han sido poco explotados como los del Kaleidoscope, Vaxol, Alpha Roid y otros que poseen músicas excelentes y que han sido arreglados con arte y maestría. El CD se vendió al precio de 2 Euros, una ganga, y viene con la portada a color del Firehawk por delante y por detrás la carátula del Zanca-Ex, por dentro dispone de otra imagen, el CD es lo único que no esta maquetado, pero por ese precio no se puede pedir más. Sobre todo os recomiendo escuchar atentamente la ultima pista. Si queréis haceros con un CD podéis pedirle a Oscar Centelles (componente de Taburoto)

uno de estos magníficos CD's a su direcion de correo electrónico. Kaneda@filnet.es



SUBIDA Y ENVÍOS

Como habréis podido comprobar en este número, el precio del Fanzine ha subido 0,50 hemos llegado a la conclusión de que era lo mejor ya que en las últimas ediciones llegábamos justos a la hora de hacer las copias debido al famoso redondeo del Euro al que nos hemos vistos sometidos todos irremediablemente, puede que haya quien encuentre la subida excesiva pero creo que hemos sido siempre los mas baratos y hemos mantenido el precio del Fanzine lo más bajo posible pero ya hemos llegado a una situación que peligraba por eso hemos decidido este aumento y si lo comparamos con otras publicaciones del estándar creo que la relación calidad precio sigue siendo justa. Las suscripciones segirán igual, actualmente estaban a 12 Euros por 4 números gastos de envió incluidos, pues para que veáis que seguimos queriendo ofreceros las mejores ventajas posibles.envío también incluidos, es decir 12 Euros por 4 números, para resto de Europa y países del mundo será 15 Euros. Otro tema candente será la manera de hacer los envíos, a partir de ahora solo se aceptaran pedidos previo ingreso en un número de cuenta bancaria que encontraréis al final de la nota y mediante envío adelantado en metálico (Para Europa y resto del mundo solo será valido IPO o IPMO en Euros), ya que hemos recibido algunas quejas por el abusivo precio de algunos envíos contra reembolso, cosa que no es culpa nuestra si no de los precios de correos, por lo que ya no se aceptan envíos de ninguno de nuestros productos si no es de alguna de las maneras anteriormente citadas. Así también os recomendamos que nos consultéis mediante e-mail los precios, por que depende de lo que nos pidáis el precio varia según su peso, así os podremos decir a partir de ahora el precio exacto de lo que queráis y decidir vosotros si estáis interesados o no. El equipo de MOAI-TECH os pide disculpas por las posibles molestias. Julio Gracia. Num Cuenta Corriente Caixa de Pensions de Barcelona. 2101017003
PD: Mandar mail o hacer referencia en el recibo del producto pedido.

FANZINOTECA

Fanzines, Revistas y Prensa.

@RROBA 66

Vuelve con nosotros un nuevo número de la revista comercial @rroba que dedica más contenidos a nuestro sistema MSX. En esta ocasión, brindan al gran público la oportunidad de conocer el estado del MSX en Japón con motivo del resurgimiento de la plataforma en el país del sol naciente. Es un fenómeno que está pegando fuerte en Japón. Por este motivo, en el reportaje sobre este hecho que se incluye en este número 66 de @rroba nos dan buen repaso a lo largo de 3 página a todo color de las revistas como MSX MAGAZINE, o los nuevos desarrollos en Holanda... de hecho el vértice de este artículo titulado "MSX RESURGE" (un nombre que le viene al artículo como anillo al dedo) es una entrevista con los coordinadores de la famosa MSX.ORG. La palabra "MSX" aparece en la portada de la revista, lo cual nos alegra porque le han dado la importancia que se merce este esperado momento por muchos. En la sección "noticias" en la página 15 hacen una reseña al encuentro de usuarios de MSX en la ciudad de Madrid, que viene ilustrado con una cáptura de la web de Rafael Corrales.
Una vez más la gente de @rroba nos ayuda a nosotros, los usuarios de MSX, incluyendo reportajes y articulos sobre nuestra plataforma alternativa...
Desde aquí, una vez más: Un millón de gracias.

La revista comercial @rroba, sigue incluiendo material MSX en sus páginas, como por ejemplo en este nuevo número 66. ¡No os la perdáis!

¡TANOSHI MSX! EMULATOR & GAMES

Aquí tenemos una nueva publicación Japonesa sobre MSX que como la mayoría sabréis ya apareció a finales de Diciembre pasado junto a una nueva MSX Magazine, parece ser que el MSX sigue interesando en Japón y las ventas de los dos libros ya que su grosor no es el de una revista que digamos han sido mayores de lo esperadas, la editorial de esta revista que en un principio no se quiso arriesgar en hacer muchas copias al ver la gran demanda que tuvo hicieron mas ejemplares llegando a vender hasta 10.000 copias de este libro, esto se debe también al echo de que en Japón, y aunque parezca mentira e irrisorio hay mucha gente que no conoce el MSX. El libro viene acompañado de un cd donde tenemos el MSX Player y varios emuladores ya existentes hace tiempo como el Ru y cia, también hay un mapa enteo del Dragon Slayer 4, para instalar todo esto necesitamos por eso alguna versión Japonesa de Windows, ya sea 95, 98 o sucesivos. En el interior del libro nos comentan varios juegos adaptados para el MSX Player como el Xak y otros además de explotar los juegos al máximo en cuanto a comentarios para poder pasártelos enteros, todo esto junto las direcciones de Internet donde poder bajártelos pagando un precio mínimo, se habla de los otros emuladores existentes para msx, historia del MSX , todo acompañado de una buena documentación.

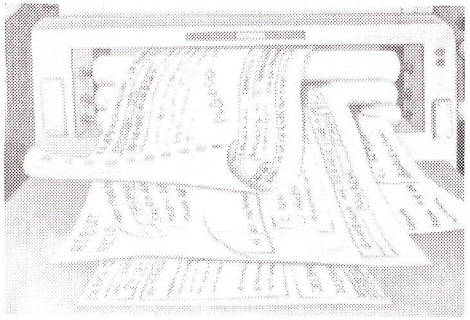
¿ El pero de todo esto? Que como ha salido en Japón pasa lo de siempre que esta en Japonés, de todas formas se podían haber esmerado en hacer compatible el MSX Player con las versiones de Windows Europeas, haber si alguna vez en la vida piensan en el resto del mundo. No se sabe si se publicaran mas números, simplemente parece todo una maniobra para ver la respuesta de la gente, ya veremos que pasa en los próximos meses.

MSX MAGAZINE

Mas de lo mismo, tal vez mas esperada la aparición de este libro de ASCII por tratarse de quien es, la diferencia con Tanoshi MSX es mas de calidad de impresión que de información, si bien aquí tenemos mas juegos para disfrutar en el emulador, aunque como pasaba en Tanoshi con su cd solo podremos usar el emulador y sus juegos si disponemos de una versión de Windows Japonesa y aquí solo vale el Xp o el Millenium. En el Cd podemos ver , que será lo único, mapas y manuales de cómo pasarse de cabo a rabo el juego The Castle Excellent, también hay escaneado el Manual del Graphsaurus y alguna utilidad mas, varias entrevistas con personajes inmersos en el proyecto revival, esperemos que salga algo bueno de todo esto y que nos tengan aunque sea un poco en cuenta, ya que en estos años de soledad hemos hecho por el MSX tanto como ellos o mas. MSX Magazine también ha acumulado un gran éxito de ventas con este libro, ¿Saldrán mas a la venta? .

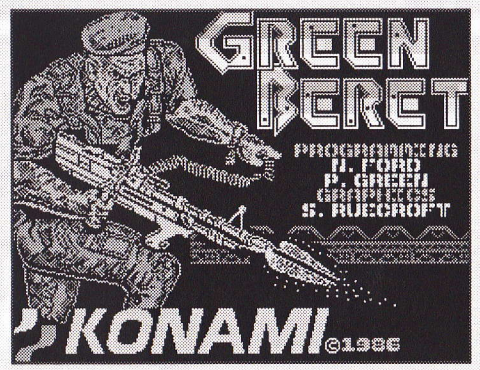
Aparente escasez de FANZINES.

Aunque esto ya lo comentamos en la editorial de este mismo número 11, creemos que la situación es lo suficientemente crítica y triste como para comentarlo a modo de noticia... y sin duda esta es la sección adecuada para hacerlo.
Por desgracia en los últimos meses apenas han caido publicaciones relacionadas con el MSX en nuestras manos. Cada vez se está transformando (por desgracia) más en tradición que los ya de por si poquitos clubs que se exparcen a lo largo y ancho del territorio Español, tarden plazos de alrededor de un año en publicar las nuevas ediciones de sus publicaciones.
Suponemos que aparte de las cosas que se comentan en la editorial de este número también podríamos añadir el hecho de que Internet cada vez está accediendo más a los ciudadanos de esta nación (y por supuesto los MSXeros se encuentran entre ellos).
Creemeos que Internet puede ser uno de los motivos porque a la hora de contar cosas o de notificar desarrollos o lo que sea, es más fácil y efectivo acudir a HispaMSX o ponerse en contacto con un webmaster o simplemente colgarlo en tu propia web... entonces... si ya he dicho aquello o lo otro en Internet... ¿es necesario volverlo a decir en una publicación en papel que compraran poquísimas personas? (Internet es gratis, o por lo menos la inmensa mayoría de webs de MSX, contra eso no se puede competir)... nuestra respuesta es SI... porque aun sigue quedando gente que no tiene Internet y se entera de la mayoría de cosas del MSX através de los fanzines o incluso a golpe de teléfono.
Nosotros creemos ciegamente, que si algo a mantenido con vida al MSX en los últimos años de declive han sido los fanzines, principalmente. Y nos entristece observar como estos amasajos de papel que forman parte de la cúltura del MSX desaparecen.

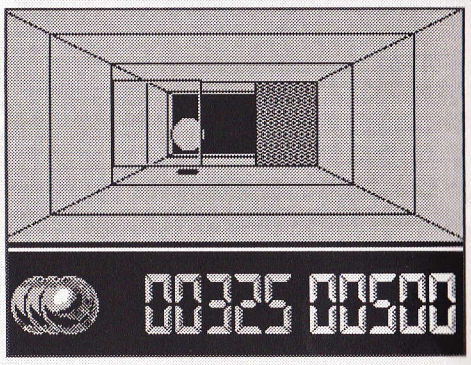


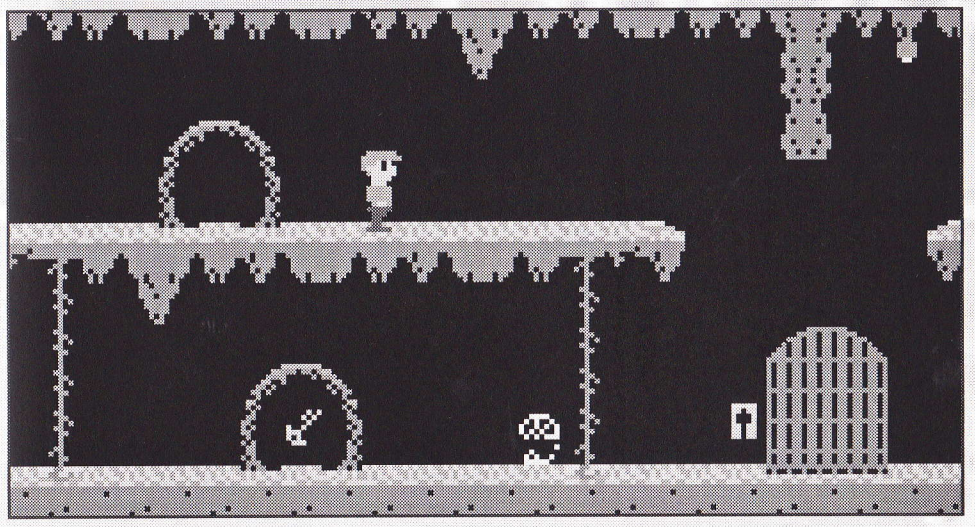
MEGA FLASH ROM

Por: Julio Gracia

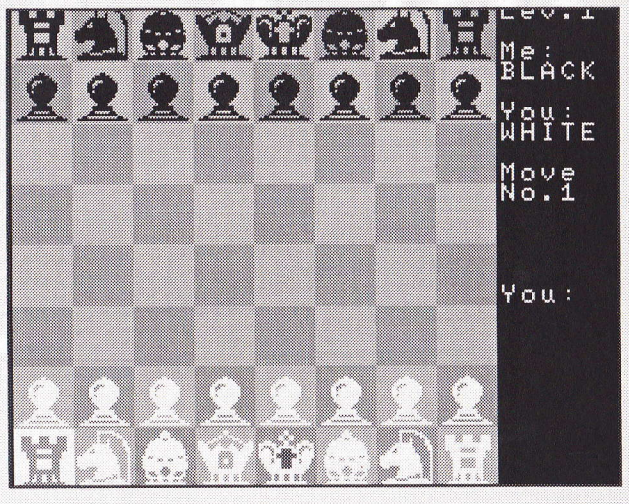


Hacia algo de tiempo que nuestros ordenadores MSX no recibían nada de Hardware nuevo, a la espera de lo que acontezca sobre nuestro futuro con la esperanza e ilusión de un nuevo MSX nos llega de la mano de Manuel Pazos y Armando Pérez este cartucho. ¿Y para que sirve? , Pues sirve para cargar imágenes.rom en nuestros MSX, Leonardo Padial ya saco en su día y no hace mucho un cartucho que servia exactamente para lo mismo, ¿entonces que diferencia hay? , Pues sobre todo una muy importante y que tiene mucho peso a la hora de decidirnos por este producto, no tiene jumpers ni interruptores, solo un botoncito en un lado del cartucho para borrar el juego o programa que hayamos grabado en el cartucho y poder trabajar normalmente con nuestro ordenador. Mega Flash Rom parchea automáticamente la rom seleccionada y esto es gracias al programa que le acompaña OPF , el programa se ejecuta bajo MSX-Dos y es el que se encarga de parchear la rom. El programa OPF no se encuentra en el cartucho si no que deberemos tenerlo en un disquete o el disco duro de nuestro ordenador, se puede ejecutar desde cualquier soporte valido para MSX exceptuando claro esta Casette. El programa es sencillo de ejecutar y viene acompañado de un gran numero de opciones para poder emular r800, scc y diversas combinaciones. La fiabilidad del cartucho es de un 80% y el resto del 20% lo usa el programa para parchear lo mas correctamente posible las roms, OPF esta pensado en un principio para emular megaroms hasta de 8 megas, los juegos "no megarom" de momento no cargan en gran parte pero esto es por el programa no por el cartucho aunque cada poco tiempo están siendo subidas a la pagina de viento sur nuevas mejoras del programa que parchean mejor las roms pequeñas y





algún que otro megarom que da problemillas. También han adaptado algunos juegos para el cartucho Mega Flash Rom con Sram, como el Metal Gear que permite salvar hasta 20 partidas distintas sin necesidad de tener conectada una lectora de casette o el Game Master 2. Hay tres versiones distintas de Mega Flash, una tiene 512k con Sram, otra es de 1024k sin sram y otra 512k con scc, el precio ronda sobre los 70 Euros y si estas interesado en hacerte con uno puedes enviarle un cartucho que no uses y sea de poco valor para abaratar gastos de producción. Todas las tarjetas Mega Flash incorporan carcasa ya que están siendo hechas con cartuchos originales de MSX, además de su etiqueta en color, exceptuando una versión ultra limitada que es imposible de conseguir que es de Néstor Soriano (jojojojo), el cartucho funciona en cualquier MSX ya sea de primera, segunda o tercera generación y el juego es imborrable a no ser que nosotros pulsemos reset con el ordenador encendido. Para haceros con una de estas maravillas solo debéis remitiros a la pagina de viento sur.



MADRISX 2003

Reunión de Usuarios en Madrid

Por: Germán Díaz

El evento fue en el mismo lugar de siempre, en el Centro Cultural El Greco. Eva y yo llegamos a las 7 de la mañana a la estación de Chamartín e hicimos tiempo hasta las 9 que nos presentamos en el centro cultural.

Al poco tiempo llegaron Rafa Corrales y Sapphire, junto con Saeba y David Lucena.

Después de entrar nos pusimos a colocar las mesas y las cosas en nuestros stands.

La verdad es que pensábamos que el lugar era más grande.

Al final, los que estábamos allí éramos:

- MSX.org

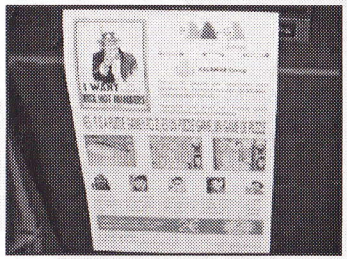
(http://www.msx.org): Presentaron el tracker Meridian3, que es freeware, junto con algunos cartuchos japoneses a 20 euros. También llevaron las nuevas revistas japonesas sobre el MSX para que la gente pudiese verlas.

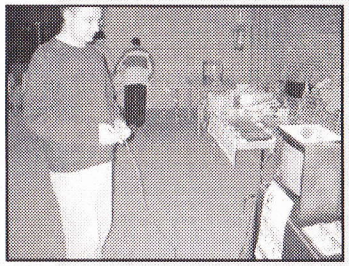
- Desgalitxat:

Llevaron los cuadros (de gran calidad) y camisetas con imágenes de juegos MSX. También llevaron imanes (el típico que se engancha en la nevera) con la imagen de un MSX TurboR. Además de todo esto, gran cantidad de cartuchos.

- Calamar Group

(http://pagina.de/calamar):
Eva y Germán (yo) llevamos el PSX2MSX (adaptador de mandos, alfombras de baile y volantes carreras de PlayStation a MSX), mandos de Sega y PlayStation adaptados al





MSX, cables RGB para TurboR/F700, cables adaptadores de disketeras de PC a MSX, cartuchos, el robot controlado por MSX y alimentado con energía solar y el juego creado por MSX Kun, el MSX Hot Numbers (http://es.geocities.com/magapeich/maga2/msx/mhn.zip), que es freeware pero por 2 euros lo tenías con caja, etiquetas, manual y 2 discos.

- Ivi&Sapphire:

Presentaron una beta del Zen, el

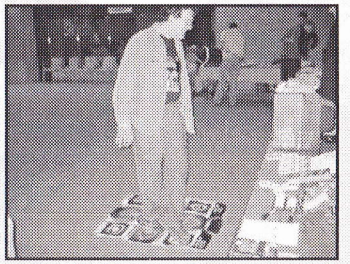
nuevo emulador-conversor de Spectrum a MSX. También llevaron los discos duros de portátiles a 20 euros, algún Game&Watch del Mario, el nuevo cartucho flash y el Cat´n´Mouse de Imanok. En este stand, Konamiman también puso el último número de la revista SDmesxes y copias de su proyecto final de carrera Internestor.

- Martos:

Muchos mangas y CDs con las revistas del MSX scaneadas.

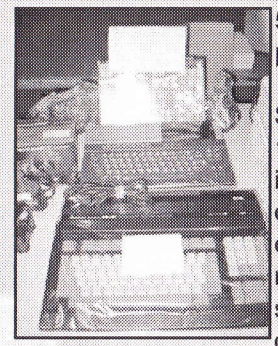
- Sunrise:

Llevaron Moonsounds, GX9000, IDEs, adaptadores de CompactFlash a IDE, y presentaron lo que tenía que ser su futura tarjeta de red para MSX. En realidad era el kit de desarrollo que vende Zilog del eZ80 por 400$.



- Museo 8 bits:
Llevaron como muestra la MasterSystemIII brasileña, algún ordenador educativo del que no recuerdo el nombre pero que es bastante famoso (se usó en hospitales para los niños enfermos, en color blanco con botones de colores y teclado separable), varias consolas portátiles, etc.

- Segunda Mano:
varios ordenadores completos con cartuchos, revistas y periféricos aunque a precios algo caros (unos



500 euros el pack).

Sobre las 12:30h se realizó una ronda de presentaciones del material de cada stand, así como de los proyectos que se realizarían en un futuro.

Según la organización fueron alrededor de 85 personas, un número normal para este evento. El nivel de compras fue bajo pero según comentarios de algunos expositores es lo normal.

Por lo visto falló mucha gente, unos por problemas de transporte, algunos expositores como Mohai o HNostar no pudieron asistir,...
Al final sirvió para que algunos pudieramos charlar e intercambiar impresiones de como estaba el MSX.
El precio de las entradas para el público era de 2 euros y para los expositores era de 6 euros incluyendo una entrada.

Aquí os dejamos una estupenda colección de fotos realizadas por Germán Díaz y Eva Montero que ilustran algunos de los mejores momentos de esta reunión de usuarios de MSX celebrarada en la capital española.

CTXR

CONSULTORIO TXUNGO RESURRECTION

by:RC-743

TAXI DRIVER EDITION

El fenómeno de José Luis el Taxista

INTRO

Bienvenidos una vez más a la nueva entrega de CTXR mi fiel legión de seguidores (y también a la inmensa horda de detractores). **He dejado el alcohol y las drogas** (temporalmente) para centrarme en un caso que está revolucionando la escena MSX y preocupando a cientos de usuarios que miran con miedo a sus teléfonos, se acercan con pavor a las RUS, y temen , que la última criatura nacida en nuestro sistema se les acerque, se ponga en contacto con ellos, les pida el número de teléfono.... Este ser se llama José Luis, alias "el taxista"...
En este número, he decidido hacer un especial para tratar sobre dicho personaje, dado el hecho que he recibido montones de cartas abordando la misma preocupación, y, en consecuencia, romperé las normas establecidas, que venían siguiendo el mismo patrón desde nuestro primer número, en pos de poder aportar la máxima claridad e información posible sobre éste extraño fenómeno. (**Maldita sea, parezco J.J.Benítez** -natural de Barbate-)

LA PESADILLA BIZCA

Como ya he mencionado, las preguntas de éste número son monotemáticas. **El virus José Luis** por lo visto se ha extendido, de momento, por Cataluña, más concretamente por el área de Barcelona (provincia), pero ante **la inminente posibilidad de extensión de plaga** por toda la península (¡tiembla Corrales!), más vale que tengáis en cuenta contra quien nos enfrentamos:
Yo mismo, no estoy libre del ataque masivo de este energúmeno y con más frecuencia de la que desearía recibo cartas de este guiso:

-Hola!, soy José Luis el taxista y tengo una duda y nadie ha podido contestarme, entre otras cosas porque nadie responde a mis llamadas (debe ser que sus móviles son una mierda y no tienen cobertura). La pregunta es la siguiente: ¿Se puede poner un cartucho en un CD de MSX con dos disquetes en el IDE en un MSX a un MSX2 con CD de MSX?

Retrato robot realizado por los expertos de la policía científica de la jefatura dels Mossos d'Esquadra de la diputación de Mollet sobre el taxista a partir de testimonios visuales.

¿Comol?. Bien, **ni siquiera el Dr. Jiménez del Oso podría contestar tal estupidez** .
Gracias a Dios (que últimamente se rumorea que podría ser el **Anchico** por que todo el mundo se caga en él.) el **adversario** no tiene mi número de teléfono y por suerte mi psique esta preparada para tales ataques gracias al entrenamiento al que me han sometido durante años personajes como AKINO SEKOBRA y el JULIO GRACIA . Precisamente, estos dos primates me envían sus correspondientes preguntas con **la impertinencia y memez que los caracteriza**, pero con un factor común la mar de interesante (subrayado):

-Hola RC soy el Julio Gracia. Recientemente conseguí una copia del juego GAME OVER de DINAMIC y creo que tengo mal la copia, ya que al cargarlo aparece en la pantalla la frase "GAME OVER" ¿existe alguna copia buena?, ¿me recomiendas coger un taxi para ir a tu casa?.

- Hola LC, soy tu viejo amigo Akino Sekobra, he decidido ke este berano boi ha biajal de bacaciones a valcelona (capital de marruecos, kleo). mi plegunta como usualio es la siguiente: ¿es segulo cojel un taxi en esta ciudadrl?.

Esto.... Pues mira Julio, er... ¿cómo te lo diría yo?, todas las copias de GAME OVER son exactamente iguales, es decir, que para que estés tranquilo, según tu calideoscopio mental, todas las copias son defectuosas. En referencia a vuestra segunda pregunta.... **¡¡POR FAVOR!! ¡¡COGED UN TAXI!!** Concretamente el de un tal José Luis que os hará descuento y tal... (jejejejeje, a ver si mato unos cuantos pájaros de un tiro....).
Aprovecho la oportunidad circunstancial para deciros que pronto publicaré mi nuevo libro " EL ARTE DE MANIPULAR A TUS ENEMIGOS MIENTRAS BAILAS CLAQUÉ" También podéis adquirir mis obras ya publicadas: "VOMITA BIEN Y NO MIRES A QUIEN" , "UN MAMUTH EN MONOCICLO VS JULIO GRACIA VESTIDO DE TELETUBBIE EN UNA REUNIÓN DE BADALONA", " TRAPOSOFT:

TODA UNA CABEZA LLENA DE NADA (Biografía oficial) " y por último mi gran best seller "AG0NY, MATRA, RIBAS, **ANCHICO** Y OTROS SERES CURIOSOS DE LOS ÚLTIMOS DIAS.", todos ellos a un precio excepcional publicados por la editorial BASTARDOS S.L.

Vigila bien tus movimientos, porque la próxima víctima podrías ser tú... (JULIO GRACIA)

Esto... ¿por dónde iba? Ah si, pues el fenómeno José Luis el taxista, como anteriormente he citado, ha provocado una avalancha de cartas donde **el miedo y la preocupación se hacen patentes**, como, por ejemplo en esta carta elegida al azar... una de tantas:

-Buenas, me llamo ANO TORROJO, te escribo porque últimamente a mi teléfono móvil llama cierto individuo al que no conozco de nada que hace llamarse no se que el taxista, dice que le dio mi número un tal Saeba. Este personaje me llama a todas horas para preguntarme: ¿como se cargan los juegos de disquete y como se carga desde el basic un juego de MSX con el IDE del juegos de MSX con la torre del MSX con el cartucho?
Y yo te pregunto angustiado: ¿que debo hacer para librarme de esta ***pesadilla bizca*** *(upppss, no que habíamos quedado que no lo conocía)? ¿es este hombre acaso ese arma de destrucción masiva que oculta Saddam Hussein que tanto persiguen los americanos? ¿Es cierto que este individuo es el eslabón perdido entre Rosi de Palma y Juan de Operación Triunfo?.*

... o esta otra...

-¿Que tal todos?. Soy un usuario de MSX de Barcelona preocupado por el estandar desde hace meses. Prefiero mantener mi identidad en el anonimato. Mi pregunta es la siguiente: ¿Es JoseLuis el taxista el nuevo OPTION del siglo XXI?

Y así hasta el aburrimiento, como podéis apreciar, las especulaciones se hacen patentes y a estas dos que habéis podido leer sólo son dos de otras muchas tales como:
-..He oído que el taxista nació en los laboratorios biotecnológicos de uno de los ex – miembros de MATRA.... (este ha jugado demasiado a Resident Evil)
-... José Luis es nuestro nuevo Mesías ¿No lo entendéis? ¿¿NO LO ENTENDEIS??!!!... (menudo cretino)
*-... ¡Por Dios! ¡¡**Que san Padial nos salve** de este demoníaco ser!!...* (otro payaso)

Como veis el patio esta muy mal... pero, ¿será tan fiero el león como lo pintan?

TRABAJO DE CAMPO

Esta claro que muchos pensareis que a la gente lo que le pasa es similar a la incultura medieval de los campesinos feudales que tenían el coco inflado gracias a la Santa Inquisición ... dígase brujas, vampiros, hombres lobo etc... Y he de reconocer que yo pensaba lo mismo... hasta que vi dos sucesos que me hicieron recapacitar lo contrario:

Febrero del 2002... Oficinas del Maresme de MOAI – TECH (usease: casa del Dop)

Estábamos Dop y yo trabajando en nuestros respectivos ordenadores, cuando de repente irrumpió el nauseabundo sonido del antiguo telf. Móvil de Dop:

Q...Que es lo que quieres? – preguntó con la voz temblorosa y con los ojos muy abiertos.

Acto seguido se le desencajó la cara y gritó -¡¡¡¡TE HE DICHO YA QUINCE VECES QUE PARA JUGAR CON EL JUEGO DEBES INSERTAR EL DISKETTE EN LA DISKETERA!! NO EN EL EUROCONECTOR DEL TELEVISOR.... ¿COMO? ¿PERO QUE COÑO HAS HECHO CON LA DISKETERA?!!!! EN LA RANURA DE

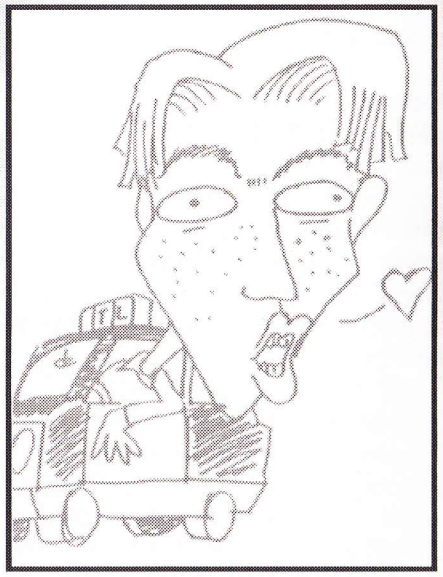
Esa cinta en el pelo podría hacernos pensar en la vinculación del adversario con Verónica Velasco de VAJ Club... pero mejor olvidar el tema porque creemos que con este consultorio ya vamos a hacer demasiados "amigos".

LA SALIDA DE CASSETTE????!!!! PERO QUEEEE????!!!!!.... –y colgó . Su cara parecía la de Jack Nicolson el la película "El Resplandor"... Sonó de nuevo el móvil y Dop le colgó, sonó otra vez y Dop hizo lo mismo, y después de repetirse la escena unas 10 veces, apagó el móvil... Empezó en seguida a sonar el teléfono fijo de su casa y, sin pensarlo dos veces, arrancó la línea telefónica. En ese momento me entraron ganas de reír (por la ridícula escena) pero al ver a Dop en plena catársis gritando **como el Txochonaguer ese en Conan El Bárbaro** preferí no hacerlo. Horas después consiguió calmarse y me explicó que lo conoció (por desgracia) un día que lo llamó en refe-

rencia a un anuncio de Internet, José Luis quería conseguir un MSX2 y, claro, Dop con su "buena voluntad" intentó ayudarle.... De hecho lo hizo, y se arrepintió el resto de sus días.
He aquí la primera aparición del Taxista y la primera información que obtuve de primera mano de una víctima, pero por lo visto, él sólo fue la primera... después cayeron más...

Reunión de Usuarios de BCN 2002... Cotxeres de Sants (primer contacto visual)

Rus... La gente se reencuentra, los stands aportan el "nuevo" material para el sistema, **Pol Roca nos deleita con su tremendo show** a la hora del sorteo, y lo que Dop más temia se hizo realidad: José Luis el taxista hizo su aparición allí en medio... Enseguida me escondí en un lugar estratégico para poder observar a la criatura y ver como actuaba, como atacaba a sus presas (como Félix Rodríguez de la Fuente pero a lo Rubeus Hagrid). Y le vi. Su cara no se me olvidará nunca (era feo con avaricia) y su voz.... su voz... **su voz era un cruce entre maño etílico y albañil de Cornellà con ligeras pinceladas de un drogadicto de los peores suburbios de Jaén**, claro que por el acento me recordó ligeramente al Rafael Corrales... esto....(silbidos de disimulo)
Lo que dijo la criatura fue literalmente lo siguiente (a plena voz):
-OYEEE DOPICO, ¿PORQUÉ NO NOS VAAMOS A TOMAAR UNOS CUBATAS?... QUE TE ENVITO!!! Y TE PRESENTO A MI AMIGA Y TE LA FOLLAAS, Y TE LA FOLLAAS!!!!!!!
Dopico, que en aquel momento le estaba vendiendo unas Moais a unos nuevos usuarios, volvió a poner la cara de Jack Nicolson y gritó algo que no voy a reproducir aquí.....
.....
.....
.....
..... Bueno, que demonios!, Dijo:
- JODER! SUBNORMAL DE MIERDA!!! ¿ME VAS A DEJAR EN PAZ DE UNA PUTA VEZ? ¿ QUE NO VES QUE ME DEJAS EN RIDÍCULO?



Hemos podido apreciar que este ser derrocha promiscuidad por los cuatro costados. Así que amigos, aparte de tomar precauciones con vuestros teléfonos no os olvideis de poneros un tapón en vuestro cerito sexual (dos en caso de las mujeres, ocho en caso de Pol Roca).

PAYASOOO!!!!
Suerte que en aquel momento, justo cuando se le puso los ojos en blanco y empezaba a espumear, le agarraron entre el Julio, el Paco Santos y el Iván Priego. José Luis, muy inteligentemente, después de haber conseguido su propósito: Sacar de quicio a Dop, se escabulló entre los asistentes con su mirada binocular y empezó su campaña de terror entre los demás usuarios.

En fin, amigos esta es toda la información que puedo divulgar por ahora... pero sigo en mis investigaciones y en el siguiente número quizá os sorprenda con algo más, hasta entonces... vigilad vuestros teléfonos.
Ya que no hay sorteo en este número, le regalaremos la revista – Y sin que sirva de precedente- a Germán Díaz por su colaboración en el reportaje de Madri (putoRafa)SX.

Hasta Otra Camaradas!

RC-743

Nota de Redacción: Pedimos disculpas si alguien se siente excesivamente ofendido, pensad que esta hecho en clave de humor y la intención solo es buscar unas risas con esta sección burlándonos principalmente de nosotros mismos, además el MSX y sus "sectas" no se han caracterizado por ser políticamente correctos... Y la verdad es que ninguno de la redacción tiene cojones de llevarle la contraria al RC , Es que es muy grande!!! (ver foto*).

Nota de RC-743: Bah!!! Mariconadas! A quien no le guste que se joda, que se meta un palo por el culo y baile canciones de Georgy Dan!. O lo más fácil: No lo leáis (No te jode)

**esta foto (la madre que lo parió).*

EN CURSO

Por: Manuel Dopico

-MUSICA (parte II) En el próximo número: AGE

MuSICA: Manual en castellano (parte II).

Bienvenidos lectores a la segunda y útlima parte de este pequeño manual del programa japonés "mUsica".
Si no la memoria no me falla, en el anterior capítulo nos quedamos en como hacer las baterías con FM. En esta segunda parte os relataré como cambiar y modificar los intrumentos y además os copiaré en un par de páginas un código de una de mis músicas para quien quiera teclearlo. Esto en parte también lo hago por que la mejor manera de trastear y experimentar en un principio es hacerlo con algo ya hecho... así se le va cogiendo el truquillo a eso de cambiar instrumentos, tiempos, añadir tus propios arreglillos etc... me hago cargo que copiar todo ese tocho debe ser un coñazo... pero me figuro que el mismo coñazo que debe ser copiar un código en ensamblador o en basic de aquellos quilométricos. También añadir, ya por último antes de meterme de lleno en la parte técnica del cursillo que esta música tenía que ser para el juego DREAM ON, que actualmente esta en preparación. Pero al final no será incluida en la banda sonora de este fantástico juego, por lo que la declaro de dominio público (que no es lo mismo que dominio púbico).

Intrumentos:
Una vez cargado el mUsica, apretamos "ESC" y "V", de este modo accederemos al menú "VOICE".

Recordemos pues, que una vez dentro, la tecla del espacio será un "+" y con la tecla "N" haremos un "-". Esto sirve para cambiar los parámetros.
Con el cursor nos situamos en el apartado donde pone "Voice no.00" y con espacio y "N", es decir con más o menos seleccionamos el instrumentos. Los nombres de los instrumentos están listados a la derecha de la pantallas. En cuanto comiences a mover, ya verás como la lista se desplaza arriba y abajo.

Antes de seguir aclararé una cosa importante: dentro de este menú, si apretamos "ESC" accederemos a otro subemenú importantísimo. Ya que con él podremos cambiar de PSG a SCC o a FMPAC... las funciones del menú son (recuerda que basta con apretar la tecla que te indique la opción).

C/ Copy: copia una voz en otra posición de la lista de instrumentos (esto es útil para organizártelos a tu gusto)
Ejemplo: copy 8 a 11 ahora el Órgano está en Tamud (FM)
S/ Swap: Sustituie una voz por otra en la lista de instrumentos, puedes invertir la voz 3 con la 5 por decir algo.
M/ mode: Este es importantísimo, aquí es donde cambiamos el modo: FM PAC, PSG y SCC.
Q/ quit: Salimos del menú.

En PSG o SCC podemos modificar todas las voces o incluso crear nuevas, pero en FM PAC no (esto es algo que la gente que trabaja habitualmente con moonblaster ya conocerán).
Solo se pueden cambiar las voces Software. Todos aquellos instrumentos de la lista que tengan una "*" al lado no pueden ser modificados al tratarse de instrumentos Hardware.
Por ejemplo... en FM podemos cambiar los siguientes parámetros de las voces (en PSG es casi lo mismo, lo que quizá sin tanto parámetro al igual que en SCC).
Total l: Duración total del espacio asignado al sonido.
Feedback: Modifica la profundidad
Enveloped Type: Es el efecto embolvente de la onda que emite la voz
Multiple: Dobla la voz ligeramnete
Atack: En el mundo de la música, se le llama "ataque" al volumen inicial de una nota. Es decir, cuando tiene mucha pulsación de entrada.
Decay: Es el recorte de la nota
Sustain: Es el tiempo que se mantiene la nota sondando y el grado de progresión en su descenso (puede no tener jamás descenso también).
Release: El tiempo que tarda en aparecer la siguiente nota
Key level: Volumén de la nota antes de ser editada.
Tremo: Con esto conseguiremos un ligero "tremolo", un vaivén que juega a nivel armónico.
Vibrato: Por si queremos que la nota "vibre".
Distor: Añadirle distorsión.

Y ahora un truco que os irá genial para oir como resultan los cambios de forma cómoda. Te haces un patroncillo con esa voz (si puede ser con solo esa voz, por lo que lo más fácil es simplemente "callar" las demás en el caso de que estas existieran). Una vez hecho esto te vas al menú de voces, modificas aquella en la que estés trabajando (la que has metido en ese patroncillo). Y una vez allí le vas dando al F5, es decir ejecutas la canción a medida que vas metiendo cambios. Yo os recomiendo tener paciencia.. a veces para encontrar un sonido que resulte, puedes pasar mucho rato... y llegar al punto de que todo te suena igual... si esto te llega a ocurrir, no te preocupes, es natural.

Menú de disco:
Load Music: Grabas las músicas en formato editable (extensión .MSD)
Save Music: Cargas una música en formato editable.
Load Voice: Cargas un paquete de voces editadas (esto es una pasada, y una gran ventaja con respecto al MoonBlaster)
Save Voice: Salvas tus voces.
Save BGM: Grabar en formato compilado, listas para usarlas en tus juegos, demos o utilidades. Para escucharlas simplemente, puedes usar alguno de los cientos de players para BGM que corretean por ahí, yo os recomiendo los siguientes:
Multiplay: El clásico por excelencia.
BGM: Una utilidad muy sencilla de MSX DOS, similar al MBMPLAY para músicas moonblaster.
BGM Play: Un entorno japonés muy chulo que viene en los números de NV MAGAZINE.

Y que mejor manera que cocluir este cursillo del MuISCA con todo un código para que lo tecleis y experimenteis. La canción se llama "DREAM ON" y utiliza tanto el PSG como el FM PAC.

```
FM1 =t10,f10/4,f11/2,f10/2,f11/2,f60/4,f11/2
FM2 =t10,f20/4,f40/2,f20/2,f40/2,f70/4,f40/2
FM3 =t10,f21/4,f41/2,f21/2,f41/2,f71/4,f41/2
FM4 =t10,f22/2,f30,f31,f42/2,f30,f31,f42/2,f80/4,f42/2
FM5 =t10,f22/2,f30,f31,f50/2,f30,f31,f50/2,f81/4,f50/2
FM6 =
FMR =t10,dr1/4,dr2/2,dr1/2,dr2/2,dr1/8,dr2/2
FM7 =
FM8 =
FM9 =
PSG1=t10,p10/4,p11/2,p10/2,p11/2,p60/4,p11/2
PSG2=t10,p20/4,p40/2,p20/2,p40/2,p45/2,p80/2,p40/2
PSG3=t10,p21/2,p30,p31,p50/2,p30,p31,p50/2,p70/4,p50/2
SCC1=
SCC2=
SCC3=
SCC4=
SCC5=

t10=t120

p10=l16 v11@5o2cccc@2v12g@5v11ccccc<gg@2v12g @5v11fffa+a+a+a+@2v12g@5v11
a+a+a+a+a+ff>@2v12g@5v11d+dd
p11=l16 v11@5o2gggg@2g@5ggga+a+a+a+@2g@5a+a+a+ffff@2f@5fff>cccc@2g@5ccc<
p20=l16v9@7o5fecegece fecegece <fecegece fecegece>
p21=l16v7@7o5rfecegecefecegece<fecefecefecefec
p40=l16v09@7o4 g>dgd< g>dgd< a+>fa+f< a+>fa+f< e+>ce+c< e+>ce+c< cg>c<g cg>c<g
+
p30=v10@6o5l8ge+ecee+ec<l16a+aa+aa+aa+a >dcdcdc<a+>c

;nuevo patron de bajo PSG

p60=v11@5l16o2gggg@2v12g@5v11gggggggg@2v12g @5v11ggga+a+a+a+@2v12g@5v11
a+a+a+a+a+a+a+@2v12a+@5v11a+a+a+ v11@5l16o2ffff@2v12g@5v11fffffff@2v12g @5v11fffcc-
cc@2v12g@5v11 ccccccc@2v12a+@5v11ccc

p61=

f60=v13@33l16o2ggggggggggggggggga+a+a+a+a+ a+a+a+a+a+a+a+a+a+a+a+ fffffffffff ffffccccc
ccccccccccc

f61=

;nuevo acompanamiento

p70=l16v9@7o5g>dgd<g>dgd<g>dgd<g>dgd<g>dgd<g>dgd<g>dgd<g>dgd<<f>cfc<f>cfc<f>cfc<f>
cfc<cgcgcgcgcgcgcg
p45=l16v6@7o5rg>dgd<g>dgd<g>dgd<g>dgd<g>dgd<g>dgd<g>dgd<g>dgd<<f>cfc<f>cfc<f>cfc
<f>cfc<cgcgcgcgcgcgc
```



```
p71=

f70=l16v10@16o5g>dgd<g>dgd<g>dgd<g>dgd<g>dgd<g>dgd<g>dgd<g>dgd<<f>cfc<f>cfc<f>cfc<f
>cfc<cgcgcgcgcgcgcg

f71=l16v08@16o5rg>dgd<g>dgd<g>dgd<g>dgd<g>dgd<g>dgd<g>dgd<g>dgd<<f>cfc<f>cfc<f>cfc<
f>cfc<cgcgcgcgcgcgc
f72=
f73=

;nueva melodia

p80=v10 @6 l8r2g.a+.>c+c4 <a+g2 fg a+g fga+g fg  c+c<a+ gf c+c

f80=v09 @17 o5l8r2g.a+.>c+c4 <a+g2 fg a+g fga+g fg  c+c<a+ gf c+c
f81=v07 @17 o5l8r2rc.a+.>c+c4 <a+g2 fg a+g fga+g fg  c+c<a+ gf c+
p81=
p82=

f40=l16v09@16o5 g>dgd< g>dgd< a+>fa+f< a+>fa+f< e+>ce+c< e+>ce+c< cg>c<g cg>c<g
f41=l16v07@16o5 rg>dgd< g>dgd< a+>fa+f< a+>fa+f< e+>ce+c< e+>ce+c< cg>c<g cg>c<
f42=l16v09@23o6 g>dgd< g>dgd< a+>fa+f< a+>fa+f< e+>ce+c< e+>ce+c< cg>c<g cg>c<g

p30=v10@6o5l8ge+ecee+ec<l16a+aa+aa+aa+a >dcdcdc<a+>c
p31=v10@6o5l8ge+ecee+ec<l16a+aa+aa+aa+a>dcdcdc<a+>c
p50=v12@5l4o5dddd cc<gg

f50=v11@24l8o6drdrdrdr crcr<grgr
f10=l16 v13@33o3ccccccccccc<ggffffa+a+a+a+a+a+a+a+a+a+ff>d+d+dd
f11=l16 v13@33o2ggggggggga+a+a+a+a+a+a+a+ffffffff>cccccccc<
f20=l16 v11@16o6 fece gecefecegece<fecefecefecefece
f21=l16 v10@16o6 rfecegecefecegece<fecefecefecefec
f22=l16 v09@10o6 fecegecefecegece<fecefecefecefece
f30=v13@47o6l8ge+ecee+ec<l16a+aa+aa+aa+a>dcdcdc<a+>c
f31=v10@6o5l8ge+ecee+ec<l16a+aa+aa+aa+a>dcdcdc<a+>c

dr1=v14 b4 s4 b8b8 s4 b4 s4 b8b8 s4

dr2=v14 b8b8s8s8 b4s4 b8b8s8s8 b4s4
```

ENTREVISTA A MSXKUN

1- ¿Como empezaste en el MSX?
Pues mi primer MSX fue el Sony HB20P, en el año 87. Yo tenia echado el ojo a un MSX2 F700 o a un F9S (creo que era asi), pero eran demasiado caros. De todas formas, le tengo mucho cariño a mi HB20P que aun tengo y funciona perfectamente. Pasé muy buenos ratos y con él empecé a hacer algunas cosillas, muy simples. Lo más destacado que hice sería quizás el Kame Graphics, un editor de caracteres para Screen 1, que he puesto en mi web. Fue cuando me trajeron una disketera externa y me libre de grabar en casette por un tiempo, y me sabió a gloria... Luego tengo algun juego muy simple, de hace mucho, y cosas sueltas la mayoría a saber donde paran... Y no fue hasta unos 3 años o asi (creo, q no estoy muy seguro), que consegui mi primer MSX2.

2- ¿Que experiencia conservas de tu primer juego?
Bueno, tomando como primer juego el Msx Hot Numbers, sin contar los viejos de MSX1, conservo la ilusion de poder descubrir lo que es el MSX2, y luego además, poder hacer algo en él y sin que fuera sumamente lento,tal como era el Basic. También me acuerdo del montón de veces que me he tirado de los pelos porque algo no funcionaba y no sabía porqué. Pero creo ir aprendiendo.

3- ¿Te ha gustado la respuesta de la gente con el MSX HOT NUMBERS?
Pues si, aunque conozco poca gente, los que me lo han comentado han sido para decir cosas positivas. Lo mejor es que me han dicho que se han viciado y les pica, que es de lo que se trata, ya que tecnicamente aun seria muy mejorable.

4- ¿Que opinas de la escena del MSX en Internet?
Que hay mucho para ver. Que hay mucha información, y que hay gente que usa el MSX. Y gente que hace cosas con él, y novedades, y hardware... Si hace unos pocos años me lo cuentan no se si me lo hubiera creido, ejeje. Pero gracias a Internet vi que el MSX esta vivo aun. Internet es un medio importante, aunque no el unico. Pero gracias a ello, ves, te sorprendes, contactas y estas al dia, y conoces a la gente, que es lo más importante del MSX, porque si no hubiera gente, el MSX por si solo no iba a hacer nada.

5- ¿Cuales dirias que son los recursos que más faltan hacen en España con >respecto al MSX?
Tiempo. Hay gente, y gente con ganas. Y gente que sabe, y gente con más medio y otros con menos. Pero lo dificil es encontrar gente que disponga de tiempo para emplear en el MSX. La media de edad del obsoleto va subiendo y ahora muchos han de trabajar, tienen familia, etc... y encontrar tiempo para hacer algo en el MSX se hace dificil. Se hacen cosas, pero a ratos, a dias.. es normal.

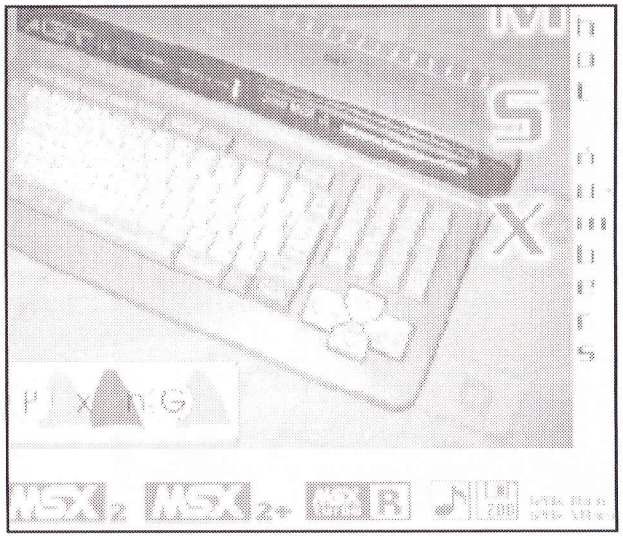
6- ¿Crees que existe un futuro para el MSX?
Creo que si, aunque sea tal y como ahora. Creo que mientras haya un MSX que aun funcione y alguien que aun disfrute con él, el MSX seguirá, de una forma u otra.

7- Háblanos de tus futuros proyectos.
Bueno, pues para la ru de Barcelona de Diciembre espero poder tener un juego que quiero que quede bien currado. Ahora se mejor que puedo y no puedo hacer y eso me permitira afinarlo mejor. Sera una especie de piedra papel o tijera con power ups, por decirlo de algun modo. En mi pagina he puesto alguna imagen. De momento solo tengo graficos hechos, nada de programa apenas, asi que tanto puede estar para Diciembre, como que lo mando a hacer puñetas jejeje. Pero mi intención es hacerlo, aunque ultimamente esta parado por unas cosas que estoy haciendo.

8- ¿Que software para MSX sueles usar en tus desarrollos?
Simplemente el NestorBasic 0.07 y el Basic Kun. Bueno, normalmente, tengo las cosas en el disco duro y tambien uso el Multimente para pasar ficheros de un lado a otro, borrar, etc...Ah, y ahora ya he aprendido a usar tambien el editor de sonido SEE, para hacer efectos, y el Moonblaster para hacer musicas FM, aunque este ultimo, exclusivamente en emulador, porque en mi 2+ no me va, como los de la hispamsx estaran hartos de oir, jeje.

9- ¿Cuales son tus juegos de MSX clásicos favoritos?
Salamander :) Es mi juego, mis mayores vicios fueron con el. A simples, a dobles, como sea. Y aun no lo he acabado!! :D
Pero tambien Penguin Adventure, F1 Spirit y King's Valley me supusieron muchas horas de juego, y hasta acabe los dos ultimos. Y, como no todo es Konami, tambien Zanac. Esquivar naves y disparos a saco en el Zanac es una sensacion inolvidable. Y mis partidos con el Matchday 2 tampoco me los quitaba nadie. Me sorprende que esa cinta no acabara quemada de tanto uso!

10- ¿Cuales son tus juegs de MSX nacionales y actuales favoritos?
Desgraciadamente no hay muchos. Como decia, antes, tiempo. Dale todo el tiempo del mundo a la gente y verias!! Jeje, bueno, pues nacional el Bubble Rain, que está clavadísimo a los originales y el Sex Bomb Bunny, que tiene aquel aire de los juegos de siempre.



el SOFTWARE del momento

MSX HOT NUMBERS

A cuenta gotas llegan las novedades en el mundillo del MSX. Son muy muy pocos los disquettes que llegan a mis manos con cosillas nuevas para comentar en la MOAI-TECH.

Pero de vez en cuando aparecen nuevos desarrolladores con ese aire optimista que tanta vida le da al cerrado circuito del MSX en España. Sin duda este es el caso del creador del MSX HOT NUMBERS, quien está dispuesto a programar cosas interesantes para el MSX... Y para estrenarse, ¿qué mejor que un sencillo pero entretenido juego freeware de puzzles?.

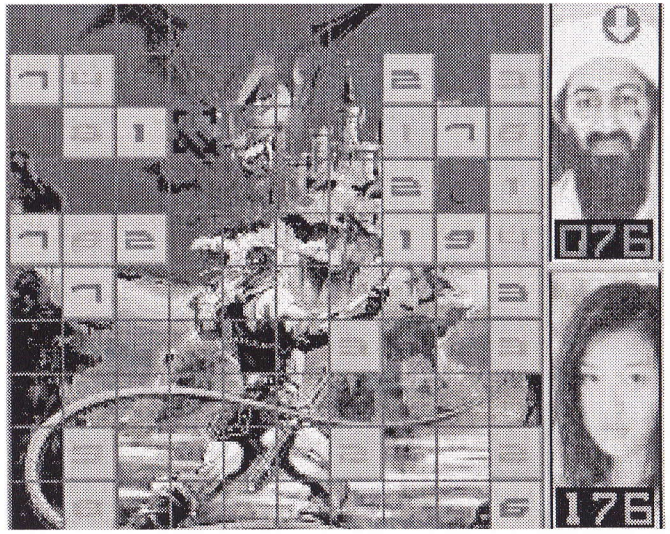
Lo cierto es que el caso de Juan Luis (alias MSX-KUN) a mí por lo menos me recuerda un poco al de IMANOK con su primera producción: ROLLING THUNDER. Un juego sencillote, pero a la vez una muy buena semilla para lo que podría ser una carrera de buenos juegos escritos en NESTOR-BASIC, que como muchos sabréis es la extensión definitiva del basic, creada por Nestor Soriano. Tanto es así, que incluso os podemos adelantar que este activo usuario ya está maquinando una producción más completa y elaborada. En serio lo digo, esto promete.

Pero bueno, tras esta introducción debo hablaros del MSX HOT NUMBERS.

¿Que se esconde tras este juego?.

Pues nada más y nada menos que una divertida versión de un juego clásico de otra plataforma (me gustaría poder deciros cual, pero me temo que no he tenido tiempo para investigar lo suficiente) que a quedado muy requete bien.

En el número anterior de la MOAI-TECH, en la sección de curiosidades ya os comentábamos por encima la existencia de este proyecto.



Ahora como ya es una realidad, podemos decir que se trata de un juego ágil y original que seguro nos hará pasar unos ratos entretenidos.

La mecánica del juego es simple: En el juego manejamos un cursor con el cual elegiremos las casillas que más nos convengan. Estas casillas están numeradas según su valor, pudiendo ser negativas o positivas. Nuestro fin es sumar más puntos que nuestra rival la CPU, teniendo en cuenta que nos movemos por las casillas horizontales y ella por las verticales, a partir de aquella casilla que escojamos. Aquél que sume más puntos gana. Escoger los números más apropiados a cada tirada es más complicado de lo que parece.

Según vamos destapando casillas veremos un trozo de la imagen de fondo, que son imágenes digitalizadas de portadas de juegos MSX.

Cuando ganas, verás la imagen completa y pasarás de nivel, de un total de 32. Si pierdes, podrás continuar (hasta 3 veces) empezando desde el nivel en que estabas.

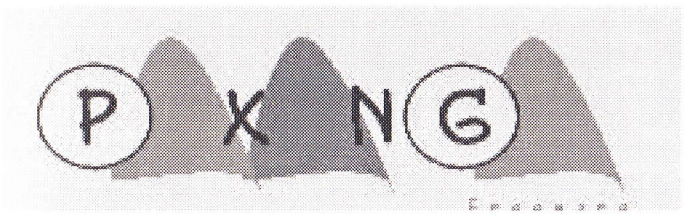
Aparte de esto (que lo hemos copiado de las instrucciones, para que negarlo), podemos añadir que es un juego que utiliza el SCREEN 8, por lo que gozaremos de unas simpáticas digitalizaciones a 256 colores. Tiene puntos de humor bastante majos (uno de los personajes es el mismísimo BIN LADEN, el famoso asesino islámico) además de mostrar un flamante TURBO-R a modo de pantalla de presentación.

Todo el package del juego viene muy bien presentado (aunque también se puede descargar gratuitamente de la página web) con su cajita, etiquetas, manual, etc. muy bien impreso. Al tratarse de un juego FREEWARE, el usuario solo paga los gastos de este material, lo cual es todo un detalle.

La música es en FM-PAC, y bueno... la he hecho yo, a sido mi granito de arena. Por este mismo motivo no creo que sea muy apropiado que la valore.

Por lo demás, todo muy correcto. Un buen comienzo para lo que esperemos, sea el principio de una colección de juegos bien chulos para nuestros MSX.

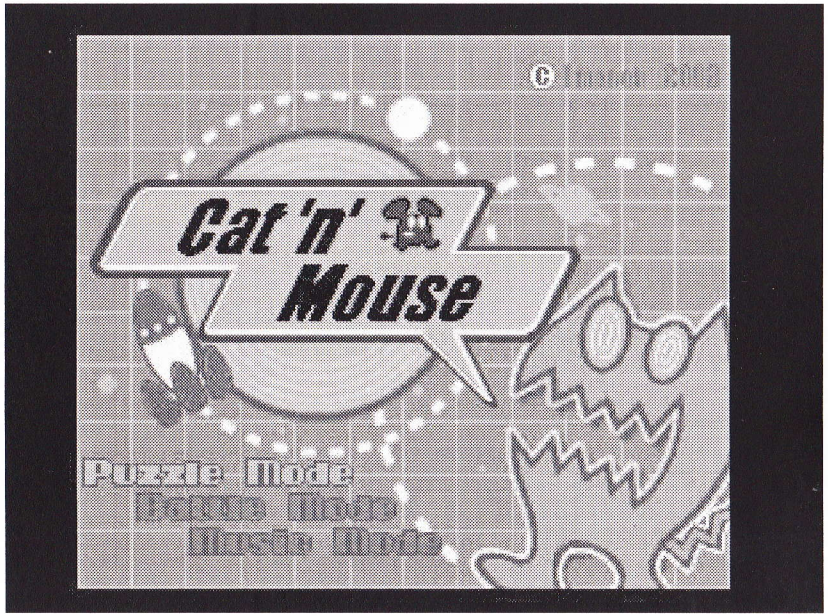
¡Felicidades por la criatura!



Logotipo de PAXANGA. Esperemos ver más juegos con este logo en un futuro no muy lejano (como el de MAD MAX).

CAT N MOUSE

Bueno, aqui tenemos el quinto juego (sin contar las traducciones) del amigo Imanok y continuando con sus versiones de grandes éxitos de consola, ahora le llega el turno a Cat´n´mouse que no es otro que la versión msxera del chuchu rocket de dreamcast.
Empecemos con la historia del juego: Hace mucho tiempo en una galaxia muy lejana se construyó el Puerto Espacial. Dicho lugar esta habitado por ratones del espacio (pertenecientes a una raza llamada ChuChu).
Como buenos ratones, la cosa que más detestan los Chuchus en este mundo són los gatos, en especial los gatos del espacio de la raza KapuKapu.
Los ChuChus han vivido alli durante mucho tiempo sin preocupaciones hasta que un dia llegó al Puerto Espacial una inmensa nave procedente del planeta K-PU. Los compartimentos de carga de aquella nave estaban infestados de KapuKapus hambrientos, los cuales, tras detectar la presencia de los Chuschus, salieron en su busca.
¡ El destino de los Chuchus esta en tus manos ! ¡Los cohetes para huir del Puerto Espacial están preparados para el despegue y la cuenta atrás ya ha comenzado!

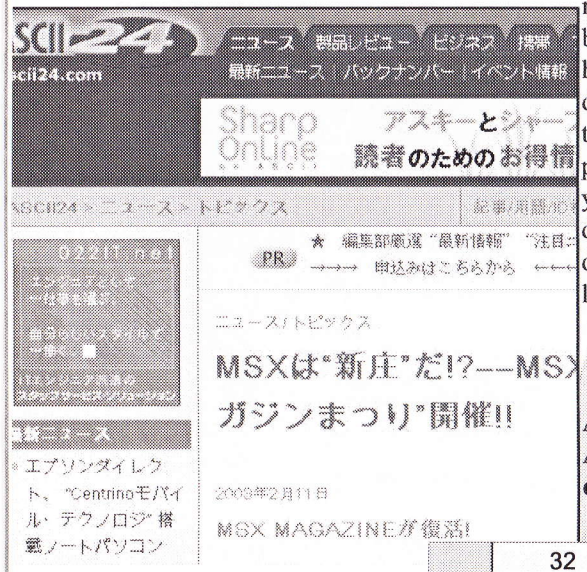


..... Osea, otro tripazo japonés pero la mar de divertido.
El menú principal del juego encontramos tres modos, a saber : Puzzle Mode: Un jugador ha de ir salvando a los Chuchus de los Kapukapus utilizando la lógica, la habilidad y, por que no decirlo, la churra. Battle Mode: Lo típico, aqui se usa a los Chuchus como excusa para putear al prógimo, la misión es meter a esos tediosos ratoncillos dentro del cohete antes que lo haga tu adversario. Music Mode: El menú para escuchar la música (FM-Pac / OPL4), són piezas totalmente genuinas, y eso, a su vez, le da un toque de exclusividad a la versión MSX del juego. Dop, como de costumbre, se ha encargado de la composición y la versión en FM-Pac, pero por falta de tiempo no pudo concluir la version OPL4, de la cual se encargó Shan.
La mecanica del juego es sencilla: Aparece una pantalla cudriculada, un monton de ratones, un cohete (o varios), y algunos enemigos (gatos). La cuestión es salvar a los ratones metiendolos en el cohete, pero por lo que se ve los Chuchus o són demasiado civicos o són gilipollas y tendremos (antes de empezar el rescate) que colocar unos iconos señalizadores estrategicamente para salvar a los dichosos roedores sin que la pauta de ataque de los gatos (otra panda de memos) los intercepten o se queden encerrados en un callejón sin salida.
Al principio, no sera muy difícil, pero a medida que vayamos avanzando la cosa se vuelve más puñetera y nos obligara a repetir algunas misiones más de una vez, por suerte, este juego se aleja del concepto vidas/continues y se pueden repetir las pantallas todas las veces que haga falta, además, el juego graba en el mismo disco la situación de cada pantalla pasada. Claro, que puede parer que asi el juego sea demasiado fácil, pero para ello hay tres modos de dificultad en el puzzle mode con pantallas diferentes en cada modo extraidas directamente de la version original, dandole asi, una considerable vida al juego.
El apartado gráfico es sencillo (ripeados de la Game Boy Advance) pero efectivo y las músicas tambien son divertidas y aptas para este tipo de juego , aunque la version OPL4 deja un poco que desear, el Moonsound puede dar mucho más de si .
En fin, se agradece que Imanok vaya sacando jueguecillos como este: ideas sencillas, pero tremendamente adictivas que dan algo de vida a la cada vez más mermada cantera de software de MSX. Esperemos que a partir de ahora, podamos poner en nuestras portadas más juegos como este cat´n´mouse.

MSX en INTERNET

Más contenidos de MSX en MATRANET.NET
http://www.matranet.net

La gente de Matra, pese a que abandonaron el MSX, siguen publicando muchos artículo en su web sobre el MSX. En esta ocasión además, os podemos comentar que han cambiado algunas cosas del diseño de su web, también han comunicado que hacer el webzine con puntualidad les resulta cada vez más complicado, por lo que han decidido suprimir algunas de las secciones. Por lo demás, como siempre, una buena web en la que vale la pena invertir unos minutos de vez en cuando para ver que es lo que se cuece en el mundo de la retro-informática freak. Los últimos contenidos de MSX que han publicado en el site son: la reunión de usuarios de MSX en Madrid, un recordatorio de la próxima de Barcelona (para cuando estéis leyendo esto ya habrá pasado) y un artículo sobre la iniciativa del MSX DEV´02.



Demo del RPG de Roberto Vargas en Internet
www.uco.es/~i62vacar/GAME.PMA

No es ninguna novedad el hecho de que Roberto Vargas (un excelente programador y usuario de MSX) este trabajando en un lujosos RPG (juego de ROL). Ya pudimos ver hace tiempo algunas demos del estado en que se encontraba este juego... y eran poco menos que impresionantes. En este espacio web os podéis bajar la más reciente de ellas. Si nunca habíais visto esta demo, os recomendamos que cojáis un disquete y la trasladéis a vuestro MSX. Es el RPG más prometedor que hemos visto hasta ahora... y desde aquí animamos a Roberto a que le de caña al código y nos sorprenda algún día de estos con lo que podría ser un de los mejores juegos hechos en España.

Artículo de MSX en la web de ASCIIhttp://ascii24.com/news/i/topi/article/2003/02/11/641733-000.html

En esta web totalmente en japonés, podréis disfrutar de muchas fotos de la MSX MAGAZINE, de los últimos encuentros en Japón y miscelanea varia. Por desgracia todo el contenido de este artículo está en japonés, por lo que solo unos pocos podrán disfrutar de los artículos de las Reuniones japonesas, productos y demás... en todo caso, solo por las interesantes imágenes que ofrece esta web, ¡ya merece la pena echar una ojeada!

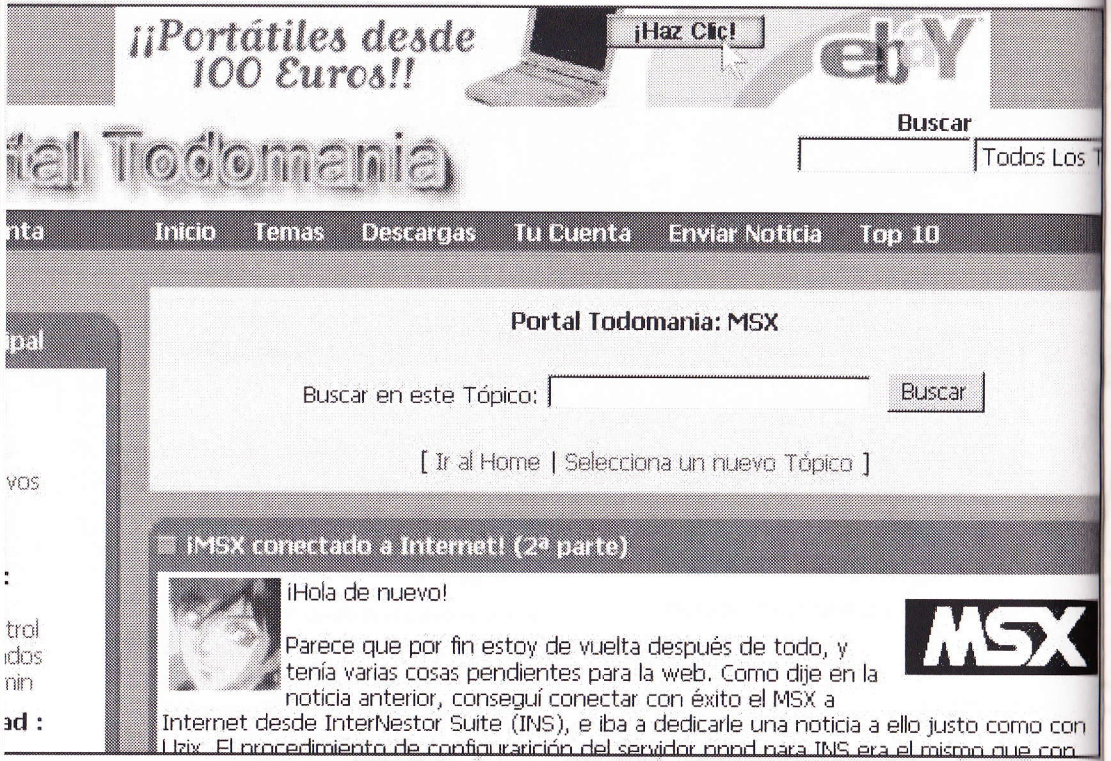
Página dedicada a los Foros

www.msxboard.com/

El intercambio de información mediante los foros es una práctica de uso común entre los navegantes de Internet. Y los usuarios de MSX que disponen de conexión a esta macrored no van a ser menos... foros de MSX los hay en muchas partes (sin ir más lejos, en WWW.MOAI-TECH.COM disponéis de un foro bien majo). Eso sí, si lo que te interesa es compartir información con gente de otros sitios mediante foro... esta es una buena web donde empezar a teclear. Tiene una sección en Alemán y otra en Inglés (esta última es más universal, obviamente) y los foros están muy bien distribuidos y clasificados (software, hardware, Music, Emulators, etc).

Actualizaciones en la web de la MEGA FLASH ROM.
http://soft.mundivia.es/mpazos/flashrom/index.html

Armando Pérez a comunicado:
Por fin está disponible algo que muchos andabais esperando: ¡multiroms! Ahora ya es posible almacenar varios juegos en



la MegaFlashROM, y ejecutar el que prefiráis, pudiendo elegir 50/60Hz, R800/Z80, y usando el SCC en otro slot sin necesidad de versiones especiales para ello. Para más detalles mirad el documento incluido en el paquete multirom, sección downloads.
Se han también añadido mejoras al OPF.COM.
El nuevo OPF.COM es NECESARIO para el soporte de Multiroms, no olvidéis descargarlo.
Disponéis de un apartado donde encontrareis el fichero multirom.zip que contiene todo lo necesario.
En fin, si eres usuario de la MEGA FLASH ROM, esta web es de visita obligada, allí tienes el resto de la información.

Artículo de Madrisx

www.madrisx.cjb.net/
Y como ya va siendo habitual, también os animamos a que leáis el artículo de la pasada edición de MADRISX escrito por la misma organización. Es sin duda un buen complemento informativo a nuestro artículo. Nos a sorprendido la siguiente frase:
"Una vez más queríamos dar cabida a la retroinformática, y así fue, pero se echó de menos a algún que otro grupo, que de buen seguro salió espantado tras la mala imagen mostrada por los usuarios del MSX a otros colectivos en la pasada edición."
...en fin, un artículo muy gracioso.

MANUAL DEL OPL4 en la página de SUNRISE
www.msx.ch/sunformsx/
Han habido varias actualizaciones últimamente en la página web de SUNRISE FOR MSX, la más destacada es la inclusión de los manuales completos del GFX9000 y el OPL4 para ser descargados por los Internautas. También podemos bajar la nueva versión de la BIOS del IDE (2.21) y otras muchas cosas interesantes. Hacía tiempo que no incluían cosillas nuevas. Esto nos a alegrado, ya que es un club con mucha importancia internacional.

Opiniones generales sobre el MSX
www.ciao.es/ORDENADOR_MSX__146078
El MSX es hoy en día un ordenador de culto para un gran sector de los amantes de la informática en general. Por lo menos esa es la sensación que dan las opiniones vertidas en este apartado de esta web de recursos en Internet. Donde podemos observar como algunos Internautas dejan sus mensajes con respecto a la plataforma MSX... es algo curioso.

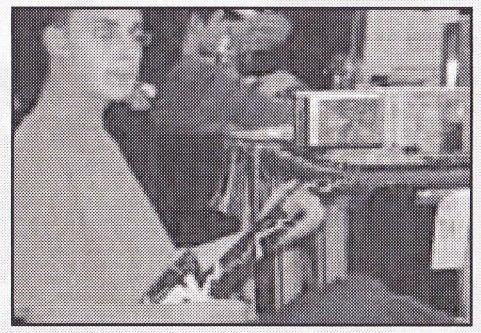
Más y más contenidos sobre el MSX en TODOMANIA
www.todomania.com/modules.php?name=News&new_topic=18
Esta web es una mina para todos aquellos que busquen noticias frescas sobre el MSX en nuestro país. Más de una vez ya hemos comentado algunos contenidos de este site. Y lo cierto es que el ritmo que se sigue llevando aquí es genial, por lo que ¡no dejéis de entrar!. Una de las últimas noticias que se han subido es un interesante artículo sobre el MSX conectado a Internet. Con mucha, mucha documentación y buen gusto.

Andrea Gasparrini ha actualizado su web
http://web.tiscali.it/softwarehousemsx/
Esta web de diseño impactante con algunos contenidos interesantes de MSX a sido actualizada. En ella podréis ver los jueguecillos de AGSOFTWARE en los que se a estado trabajando últimamente... incluyendo un juego de cartas erótico que tiene bastante buena pinta.

BARCELONA XXII

Rectificar es de sabios, así que primero de todos pedir disculpas a los lectores ya que en el anterior comentario de la Reunión de Barcelona dije que fue la numero 22 cuando en realidad era la 21, es que a veces los duendes de la imprenta juegan malas pasadas.
Últimamente la falta de novedades hace que la gente acuda menos y esta reunión fue una de las mas bajas de los últimos años, pese a que novedades hubo unas cuantas, en total hubo unos 85 o 90 contando expositores, aun así no esta nada mal. Bueno, vamos allá.

AAMSX.
Vendieron el juego Guru Logic de Teddy warez por 3 euros y la traducción del Randar al Ingles por 5 euros, además de las primeras recopilaciones de revistas MSX-Club echas por Martos en formato PDF por 10 euros y la recopilación de músicas MSX Perfect Cobres echa por Jordi Tor. De largo este fue a mi juicio el



mejor Stand en cuanto a novedades.

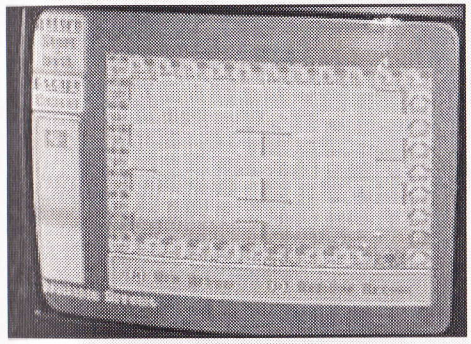
Desgalixat.
Vendió montones de juegos Japoneses de MSX a buenos precios, sus ya famosos cuadros con portadas de juegos de MSX impresos en tela y camisetas con portadas también de juegos de MSX. ¡ Bravo Ángel!

Dos2 Team.
Llevaron unos cuantos MSX2 para vender y periféricos de segunda mano.

MSX Power Replay.
Vendió Joysticks para Pc muy baratos y Lectoras de Casette originales de MSX.

Imanok.
Otro de los mas esperados, presento su juego Cat'n'Mouse que no es ni más ni menos que la versión del Chu Chu Roket de Dream Cast para MSX, el precio no lo recuerdo pero era barato.

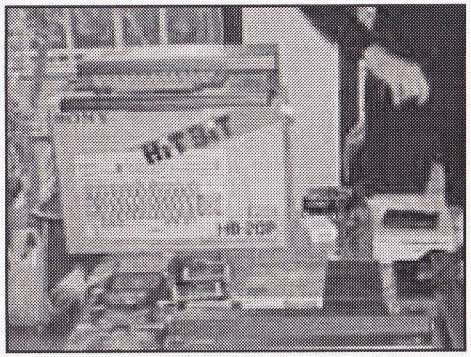
Calamar Group.
Presentaron terminado ya su proyecto del adaptador para MSX de los mandos de Play Station, con el cual puede jugar en MSX sin tener que tocar interiormente tu mando de Play y así poder seguir disfrutando de ella, y para los que no tengan Play también podían conseguir mandos ya adaptados de Mega drive y Play Station. Además también tenían una alfombra de baile de Play conectada



al MSX con el Nemesis puesto, ¡increíble! .

MOAI-TECH.
Vendimos nuestro nuevo numero 10 al precio de siempre y números atrasados, también vendimos números antiguos de Sd Mesxes.

Taburoto Soft.
Uno de los grupos de MSX más antiguos de España. Vendieron un magnifico cd recopilatorio de músicas de juegos MSX a 2 euros y una recopilación de todos los juegos de Dinamic en disquete con sus pegatinas a 6 euros, la recopilación incluye menú de selección y las portadas de

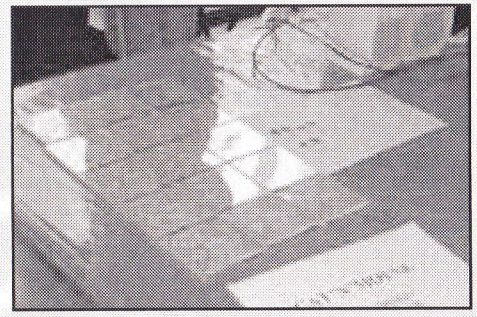


presentación de Amstrad que tienen mas colorido.

MSXCD.
Vendieron Cd con recopilaciones de juegos y programas para MSX.

Stand de segunda mano.
Pues eso vendieron un mogollón de material de segunda mano, refrescos y se encargaron de hacer el sorteo de todos los años.

Bueno, como dijo mi amigo Bugs Bunny, esto ha sido todo amigos, no sin antes pedir como siempre disculpas por si falta algún tipo de información, deberás.



Todas las fotos incluidas en esta sección han sido cojidas con permiso previo de la web de la Asociación de Amigos del MSX.

CURIOSIDADES MSX

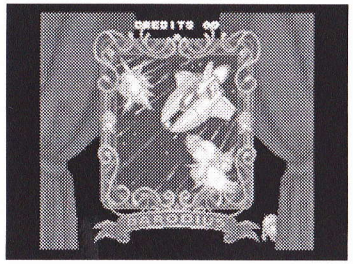
A UMAX TAMBIÉN LE VA EL HEAVY METAL

Si hace unos números hablábamos de que en algunos juegos de Konami hacían mención sobre bandas de metal, ahora le toca el turno a Umax, si os fijáis bien en varios de sus juegos hacen uso de diversos grupos de Heavy Metal, incluso en algun/os como en la saga Pumpkin Adventure van mas allá usando letras de canciones para la historia y diálogos del

juego. Concretamente, al menos en el Pumpkin Adventure II usan las letras de la canción "Keeper of the Seven Keys" que pertenece al álbum "Keeper of the seven keys Part II" , la portada del juego "Witch's Revenge" es otra portada de un disco de Ozzy Ousborne, y en el Pumpkin Adventure III en el manual y en el juego aparecen enemigos que forman parte de la portada de un disco de Manowar, un guerrero. Seguro que no son las únicas inclusiones de Umax y el Heavy en sus juegos de MSX

PARODIUS II de SNES con músicas de MSX.

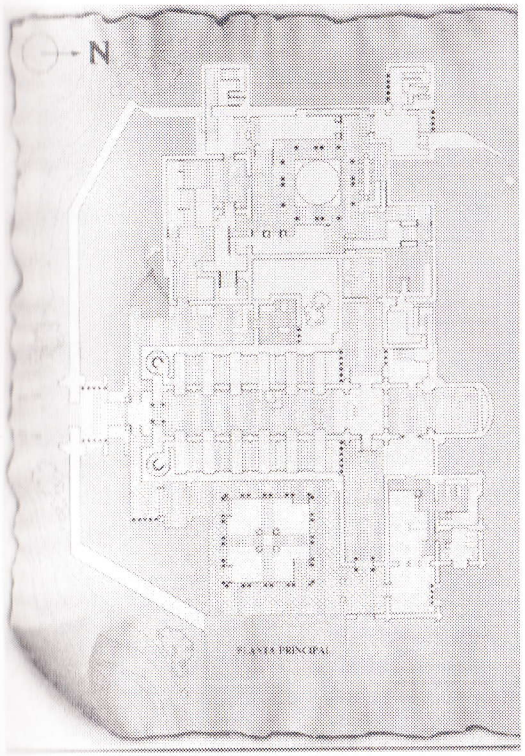
Pues si amigos, el otro día estuvimos hechando unas partiditas a esta gran joya de KONAMI para la Super Nintendo de la

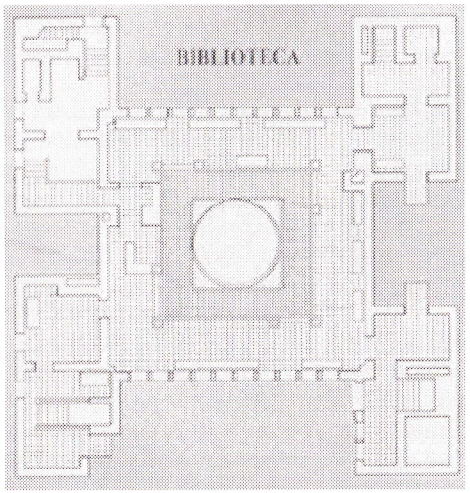


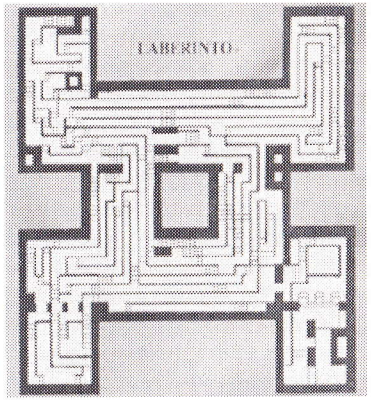
saga PARODIUS. No es algo nuevo el hecho de que KONAMI haga referencias a si mismo incluyendo músicas clásicas de MSX en alguno de sus juegos. Es más, en alguna que otra ocasión ya habiamos comentado algún juego de otra plataforma que incluia guiños musicales a grandes clásicos del MSX. Si te pasas el PARODIUS II de SNES y juegas a la última fase, te recordaran como eran melodias MSXERAS como la del TWINBE o incluso la del SALAMANDER.

TRUCOS y passwords

A continuación os ofrecemos los mapas de "la abadia del crimen" para que hechéis unas partidas a la nueva versión confeccionada por Manuel Pazos y Armando Pérez.







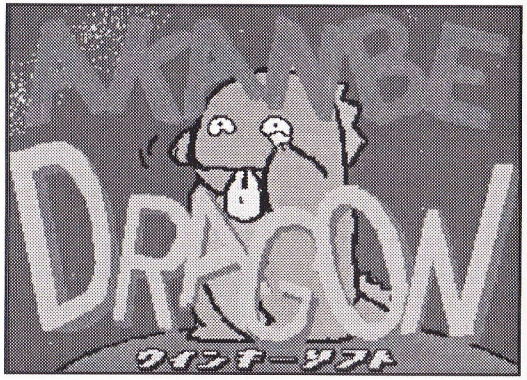
DIMENSION ZERO

POR: JULIO GRACIA

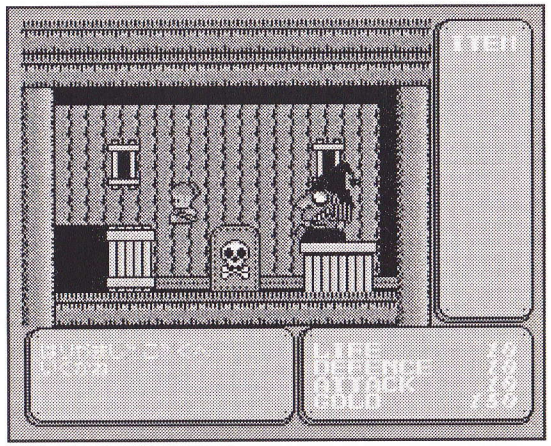
Bueno bueno, después de unas vacaciones navideñas empezamos el 2003 cargados de energía a tope y con ganas de seguir trabajando para MSX, ósea, para vosotros que sois los que al fin y al cabo mantenéis vivo esto, espero algún DIA recibir algún Juego comentado de alguien, o aunque sea alguna petición o duda sobre tal o cual juego que os guste, mientras seguiré aquí intentando deleitaros con mas juegos Japos para todos vosotros. ¡Que empiece la fiesta! .

TITULO: AKANBE DRAGON
FABRICANTE: WINKY SOFT
AÑO:198X?
CLASE:ARCADE/TABLERO
SISTEMA:MSX2
FORMATO:DISCO
SONIDO:FM/PSG

Estamos ante un juego que ronda hace años por nuestro Pais y que muchos de vosotros ya conocéis, pero que creo no ha tenido la atención que se merece ya que es un juego muy divertido y de buena calidad. Akanbe Dragon es un juego que en su día hizo una desconocida casa de Software llamada Pinky Soft y visto el resultado es una lastima que no programara mas juegos de este tipo para MSX, al menos que yo sepa, este es uno de esos juegos estilo Magical Labyrinth que te hacen divertirte y pasarlo en grande. Pasando al juego es una mezcla entre el Ajedrez y el Arcade y nuestros personajes aunque no gocen exactamente de los movimientos del Ajedrez si que tiene cada uno unas características distintas, empezamos a jugar y observamos como la pantalla es única y nos muestra un tablero con nuestros personajes y el enemigo repartidos por un decorado que puede estar ambientado en montañas con árboles etc., y que nuestros personajes tanto los nuestros como los enemigos están formados por un desfile de seres de lo mas variopinto, monos, cebras de dos piernas, un rinoceronte con pinta de Gangster y nuestro Rey que es el dragón que sale en la pantalla de presentación. Visto esto como he dicho antes cada uno de nuestros personajes posee un tipo distinto de movimientos así como una tabla de fuerza, velocidad, salto y energía que podremos ver cuando pulsemos la mano



que sale en la pantalla encima de uno de ellos representado a nuestra derecha, lo primero que debemos hacer es intentar encontrar varios objetos que están escondido en cualquiera de las casillas de la pantalla y que son cuatro. El maletín de primeros auxilios que nos recargara la energía, un cohete que nos ara saltar mas, unos patines para aumentar la velocidad y un guante de boxeo que nos dará mas fuerza, todos estos objetos ante todo el maletín y el guante pueden resultar vitales para derrotar al enemigo, en cada pantalla solamente hay uno de cada y son de un solo uso, en el marcador y mediante una voz en Japo nos lo harán saber, cuando queramos usar uno de estos objetos lo señalamos con la mano y lo marcamos en uno de nuestros personajes, hay que aclarar que estos objetos son para los combates y que su efecto solo dura un combate. Cuando entablemos un combate la pantalla cambiara y el juego entrara en modo arcade, hemos de intentar de fijarnos en las características de nuestros perso para que el combate no sea un fracaso y además fijarnos en los movimientos durante la pelea con el adversario para así tener un mayor porcentaje de éxito. Como en el Ajedrez pasaremos de pantalla cuando hayamos derrotado al Rey enemigo, y si nos elimina él nuestro se acabara todo. Al pasar de pantalla nos dan varias opciones a elegir como dotar de mas str o hp a un personaje por ejemplo. Este juego es súper divertido, además con el detalle de las voces aunque suenan un poco toscas mola mas, también podemos salvar la partida para continuarla y una opción de editar pantallas. Nada que tenemos un sencillo pero gran juego que esta esperando que lo carguéis.



¡Ups! creo que esto no es el Ribiera. Ni tampoco el Calipso.

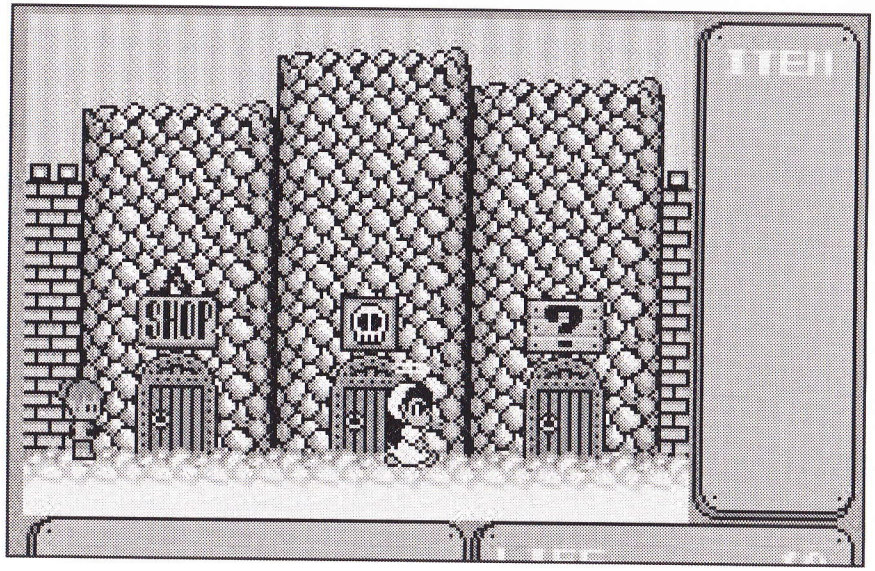
Espacio-Seleccionar
Cursores-Mover
Shift-Anular

TITULO: TENGOKU YOITOKO (EL CIELO ES UN BUEN LUGAR)
FABRICANTE: TAITO
AÑO: 1987
CLASE: AVENTURA
SISTEMA: MSX2
FORMATO: MEGAROM
SONIDO: PSG

He aquí un "nuevo" juego de Taito, otro juego distinto a lo que estábamos aquí acostumbrados y es que en los años de auge solo nos enviaron títulos conocidos de recreativas que todos conocemos y digamos que la mejor parte de su Soft se quedo allí suponiendo que por el idioma Japonés o por que se pensarían que este tipo de juegos solo le gusta a los Japos. Esta ROM no hace mucho que circula por aquí y no hace mas que agrandar un poco mas el historial megarom de Taito que hace unos años era escaso y que ahora es el doble, empecemos con el juego. El juego es un poco complicado por el aspecto como no del idioma pero aun así es bastante jugable y si sabes que es lo que tienes que hacer mas o menos pues ya te diviertes bastante. Nos encontramos en el cielo y por algún oscuro deseo de alguien tenemos que hacer de ángel vengador o algo así, en definitiva que en vida debimos ser muy juerguistas para vernos en tal sarao. Manejamos una especie de perro Samurai y lo primero que debemos ir haciendo es saltar encima de las almas que hay por allí desperdigadas hasta hundirlas del todo, no por que nos guste la violencia

sino por que cada vez que hundamos un alma nos darán una estrella de color, hay varios colores distintos y nos dan dinero, experiencia y mas cosas, de las almas que hay por allí vagando no debemos temer nada ya que no son enemigos. También veremos que hay muchos sitios para entrar, tiendas para comprar objetos y aumentar vida, personajes que te dicen algo y unas puertas que tienen fuera una calavera es donde nos llevan a otros mundos. Cada alma o ángel y monstruos le podemos sacar un máximo de cuatro estrellas, a lo primero nos costara un poco de hundirlos pero conforme vallamos ganando experiencia nuestros saltos serán más contundentes. Primero hemos de comprar una llave de color rojo y unos zapatos de color blanco. Los zapatos sirven para poder pisar por encima de unas nubes que hay mas adelante que nos conducen a unas torres y las llaves para entra en las torres con sus cerraduras correspondientes, aquí hay poco por recorrer un par de pantallas matamos al enemigo grandullón y nos da otra llave de otro color para otra torre y así hasta llegar a la ultima en la que nos dan unas gafas y con las gafas ya podemos entrar en el primer mundo. La llave azul es para entra en una habitación en la que cogeremos unas alas de ángel. En la ventana de abajo a la derecha tenemos el hp, defensa, exp y gold, la grande es solo para los textos y la lateral derecha nos muestra los objetos que compramos. Este juego es uno de los mejores que he visto de Taito, atrás quedaron los Rastan Saga, Scramble Formation y otros megarom llenos de imprecisiones pero que agradecemos igualmente que salieran para MSX por ser Titulos de enorme éxito en su versión de recreativas, el único fallo que me parece imperdonable de este juego es que no quitaran el ruido del teclado, ¡si hay para matarlos! Por lo demás este juego como he dicho es de lo mejorcito de Taito. Cuando nos maten podremos continuar la partida pulsando graph o espacio pero ha de ser rápido sino volvemos ala pantalla de presentación, con espacio compramos objetos y con graph saltamos.

Ala de ángel: Saltar más tiempo
Vestido de ángel: saltar más tiempo
Zapato de Demonio: Recibes menos daño



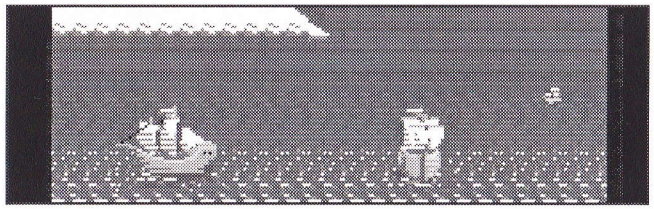
Carátula del Juego TENGOKU

al pisar las agujas.
Zapatos de algodón: No te caes en las nubes
Llave: Abrir puerta del mismo color
Halo: Paraliza enemigos
Calabaza: Aumenta energía

PD: Gracias a Kyoko Koizumi por traducir él titulo del juego y los o

TITULO:NAVITUNE DRAGON
FABRICANTE:KOGADO
AÑO:198X
CLASE:R.P.G
SISTEMA:MSX2
FORMATO:2 DISCOS + USER DISK
SONIDO:P.S.G

Bueno, aquí tenemos un titulo no desconocido puesto que lleva años rondando nuestras casas pero que como muchos otros no se les a dado la oportunidad que merecen. Al igual que esta casa Kogado, que es una casa de sobra conocidas por todos y que tiene varios títulos para MSX como el conocidísimo Le Valeur un RPG de contrastada calidad que fue comentado en su día en el coleccionble del Japón, o Jiku no Hanayome (Heroic Fantasy of Citadel), este juego es un Rpg de esos duros que si no somos amantes de los juegos de aventuras con complicaciones además de la del idioma que es la mas fuerte, nos harán desistir al poco rato, pero si no, tenéis ante vosotros un gran juego para disfrutar. Al cargar el juego nos aparece una demo bastante explicita con unos gráficos normales en la que podemos adivinar de que va la historia, si pulsamos espacio aparecemos directamente ya en el juego, he dicho que este juego es un Rpg duro y lo es debido a las acciones que deberemos llevar a cabo que sin paciencia y empeño nos harán cansarnos pronto del. Como todo juego de aventuras que se precie, aparecemos en un poblado y como no deberemos hablar con todos, en el primer pueblo si es que se puede llamar así ya que solo hay dos o tres casuchas, (debieron ser invadidos por los Estados unidos.....) hablaremos con un par de personajes, hasta aquí todo normal. Salimos del pueblo y lo primero que deberemos hacer es ir en busca de un huevo de Dragon que hay a la derecha del mapeado junto al mar, una vez cogido el huevo nos dirigimos de nuevo al poblado del principio y vamos a la casa donde hablamos, ahora nos aparece el dueño que antes estaba haciéndose un baño de espuma y nos regala a su águila Perses, que será nuestra compañera de fatigas. Destrozamos a unos cuantos enemigos que con la nueva ayuda de Perses será fácil y subimos un par de niveles, nos dirigimos al poblado siguiente que es el único que resta en esta zona y aquí empieza el embrollo de Manuel Cara Bollo, disponemos de 1000 gold que nos dio el Tío del Águila (no de sangre) y deberemos gastarlo con extremo cuidado, una las cosas que



Estas no son las calaberas de Colón, sinó la intro del NAVITUNE DRAGON.

debemos hacer a la fuerza es ir a una casa que hay arriba, aquí nos piden primero una cantidad de 50 monedas que se las daremos sin dudar por un día de aprendizaje o curro, ¡que morro! Se aprovechan de que no existían los sindicatos, y al acabar el día si volvemos nos pedirán 200 gold por un par de días mas de aprendizaje, ¿y todo esto para que? , Pues para que el tío que hay en el puerto nos deje navegar con su barco, eso si no penséis que os deja subir gratis. deberemos pagarle la friolera de 500 monedas mas, ¿y que hacemos con las 250 monedas que nos restan? , ¿ Compramos armas? , ¡Noooooooo inconscientes! , Salimos del pueblo pero no aun en el barco y subimos al menos hasta el Level 4, entonces si cogemos el barco y ala, a navegar por allen de los mares. Por cierto este es el único juego que yo sepa que al matar enemigos no te dan dinero, así que por esa razón y otras no podemos malgastar el dinero. ¿Os acordáis del huevo de Dragon? , Pues al pasar unos días este se rompe y aparece un hermoso Dragoncito al que deberemos cuidar y que también se une al grupo, seguimos navegando y nos iremos a una Isla que hay a la derecha del nuestro, nos preguntan si queremos entrar, no sin antes... soltar 80 monedas, buaaaa ¿ pero es que nunca conseguiremos dinero? Si, pero eso os lo habréis de currar vosotros. Pasando a cuestiones mas técnicas la velocidad del juego es normal, los gráficos sencillos y de un colorido suave que junto con sus buenas músicas nos recordaran al Hydlide 3 de MSX2, el peor apartado de todos es su scroll, bastante molesto para la vista hasta que uno se acostumbra un poco, es como el del Xak pero más basto. Para salvar las partidas deberemos situarnos entre unos pilares que hay fuera de los pueblos, es la única forma, en cambio para cargar da igual donde estemos.

Os dejo con los menús, que esta vez no he podido traducir al completo.

La opción Miracle que solo pertenece a Acty, solo podrá ser efectiva cuando en el Pueblo de Amen nos dirigimos a un Templo donde un Sacerdote nos cambia un objeto por otros más poderosos. Y los menús que aparecen abajo se activan con las teclas de función de F1 a F5.

Acty	Perses
Dragon	
1 Atacar	1 Atacar
1 Atacar	
2 Pasar?	2 Pasar?
2 Fuego	
Huir	Huir
3 Pasar?	
Dar?	Dar?
Huir	
Salir del submenú	Salir del
submenú Dar?	
3 Miracle	3 Pasar?
4 Pasar?	
4 Item	
5 Ataques especiales	

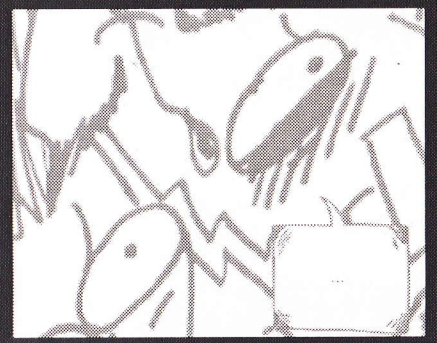
1?

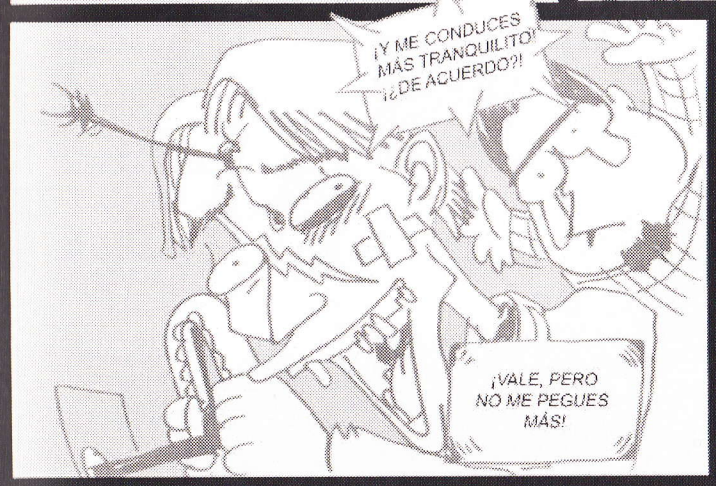
2?

3 Salir

CRÓNICAS DE BADALONA #01 // By: RC-743

A veces no somos conscientes de que existen personajes que por iniciativa propia optan por salir a la aventura sin la ayuda de un usuario que les guie. Este es el caso de Tubérculo Gómez, un joven que decidió ir a una RU de BADALONA dispuesto a encontrar gente que aún adoraba sus MSX...

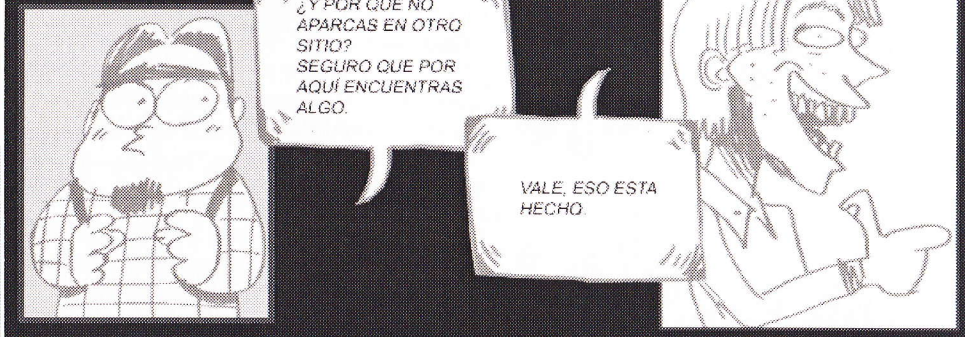




Jose Luis "el Taxista" que así se llamaba tal individuo se ofreció a Tubérculo Gómez a entrar primero él a la RU para darle una presentación tal y como se merece un nuevo usuario de MSX...

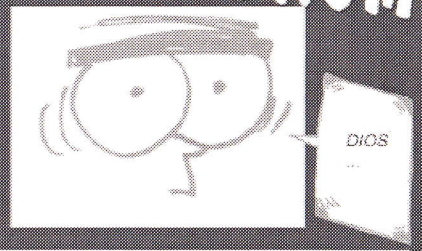
...y así fue, "El Taxista" entró y un chino que se parecía a Verónica Velasco le dió una cálida bienvenida...

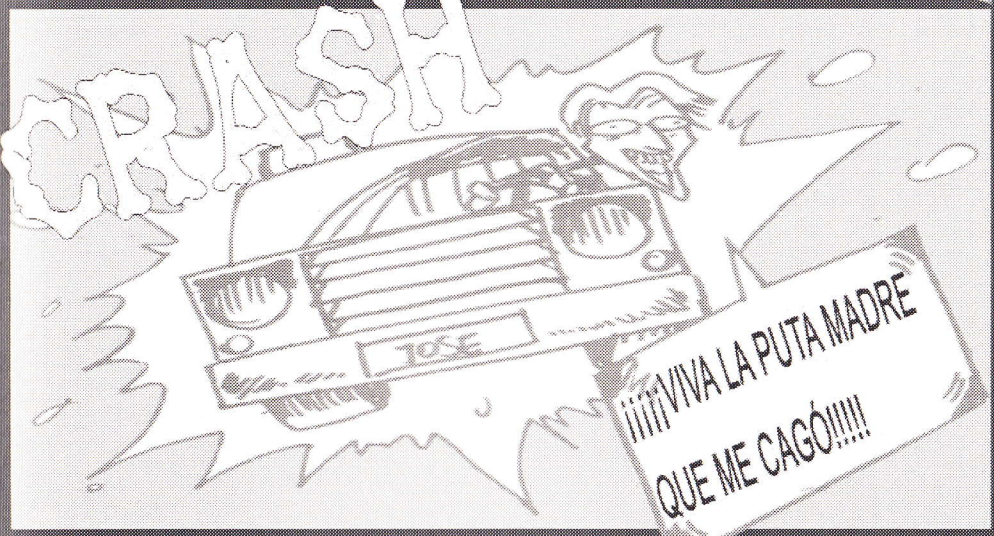
...angustiantes momentos más tarde...

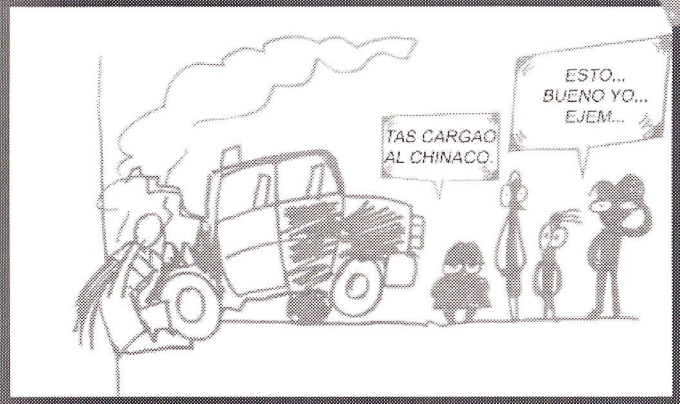


...y trancurrieron otros agOnyzantes minutos hasta que de pronto...

BRUM BRUM







... lo que no sabía Jose Luís es que con su inépta actitud, CHINA declaró la guerra a BADALONA. Pero eso lo veremos en el siguiente capítulo...

CONTINUARÁ

(POR DESGRACIA)

FM SESION
DESCUBRE NUESTRA
NUEVA DEMO MUSICAL
SOLO 3 €